Все оттенки Тьмы

Пролог: Совращение Адама, или Порабощенная непорочность

Год завершался прохладной осенью, уже почти сороковой с момента смертельных изменений, произошедших в моей жизни, и я возвращался в Лондон. Насколько я помню, в тот сезон шторма одолевали особенно настойчиво, и в ночь моего прибытия, пока мое судно прокладывало свой путь сквозь зловонные воды Темзы, город счел нужным приветствовать меня – впрочем, не только меня – туманом, градом, молниями и необычайно яростными ветрами. Мне была оказана честь, и я с благодарностью ее принял. Я посчитал это достойным приемом возвращающемуся ночному сановнику. Дикие равнины Восточной Европы, полные как жестоких дикарей (которые не так давно убили моих смертных компаньонов ради забавы), так и суеверных крестьян, оказались мне не по нраву. Худший лондонский шторм был мне слаще, чем самая ясная летняя ночь в Штирии[1], откуда лежал мой путь.

В качестве временного жилья, я через посредника снял городскую резиденцию некоего пожилого незначительного лорда Тробури, предпочитающего жить за городом и не считающего путешествие в Лондон достойным времяпрепровождением. Эти чудные апартаменты, более чем комфортабельные, были значительно удалены от городских артерий и расположены в районе, удача от которого, очевидно, в последние годы отвернулась. В отсутствие должного содержания домá вдоль снятого мною, как и расположенные на ближайших улицах, выглядели явно запущенными; даже в тусклом свете газовых рожков. На улице не было никого похожего на достойного человека; этот факт, меня, впрочем, не беспокоил. Ни воришки, ни шлюхи не представляли угрозы для моего благосостояния, а вот я, со временем, стал бы угрозой для них. В любом случае, если некто сумел защитить себя от самóй *возможности* попасть в беду, наверняка обстоятельства жизни уже возобладали над ним, и он может лишь признать это и быть похороненным со всеми причитающимися почестями.

Я извлек из кармана ключ от моего нового пристанища. Сообщаясь с посредником, я предъявил к нанимаемому жилью четкие требования, а особенно четкими были некоторые… необычные условия.

Я обошел кругом нижний этаж, чтобы убедиться, что все в порядке. Здание было массивным и одновременно непритязательным, без украшений. Согласно тщательно оговоренным мною условиям, его каменная кладка была прочна. Сославшись на агрессивных лондонских преступников, я потребовал, чтобы все стрельчатые готические окна заколотили досками до моего приезда, в интересах моей личной безопасности. Изнутри помещение выглядело больше похожим на застенки тюрьмы или покинутую крепость.

Решив, что внешне жилище достойно одобрения, я отпер огромную дубовую дверь. Единственная масляная лампа, которую я потребовал, горела неярко, с трудом разгоняя тени по их углам. Подняв ее повыше, я пустился в путешествие по комнатам своих новых апартаментов.

Многочисленные комнаты были обставлены с роскошью, граничившей с дикостью, под стать дионисийской. Шелк и бархат были единственными тканями в отделке. Закрывавшие вид на доски, заостренные кверху витражные окна были изысканно выделаны; если бы я когда-нибудь устал любоваться ими, то всего лишь задернул бы тяжелые бархатные гардины. Цвет любой вещи в комнате был богат и глубок, насколько возможно, и сама она красива, хотя стены так перегружены драпировками, гобеленами и странными старинными картинами, что придавало всем помещениям налет клаустрофобии. Большое, в рост человека, зеркало в будуаре лишь умножало ощутимое богатство комнаты.

После некоторого необходимого обустройства, я надел свою накидку и вышел в ночь. Мне предстояло многое сделать в этом старом – новом – городе.

К оживленным, ярко освещенным улицам мой путь лежал, казалось, сквозь строй шлюх. Они бродили у дверных проемов, сновали, подобно кошкам, в проулки и из проулков, часто сопровождаемые нервными молодыми людьми, которых они развлекали. Одна из проституток, молодая и нежная, безрассудно заступила мне дорогу.

– Хороший у тебя костюмчик, дяденька. Даже чересчур – для этих-то мест. Я б сказала, что-то ищешь. Может, у меня найдется что-то интересненькое?

Я изобразил робость, переводя взгляд с земли на ее корсаж и обратно, она осмелела и взяла меня за руку.

– Ладони у тебя ледяные, дяденька.

– Думаю, ты, дорогая, их согреешь.

– Ага, я тоже так думаю. А у меня вон там есть хорошенький теплый проулок, пойдем со мной, покажу. Заодно и руки тебе чуток согреем.

Я последовал за ней, но несколькими минутами позже вернулся из темного проулка; ее жизнь была принесена в жертву теплу моего тела. Вскоре я вышел на ярко освещенные, людные улицы, и моя слегка порозовевшая кожа позволила мне проходить мимо наиболее достойных горожан Лондона, не возбуждая подозрений даже у самых суеверных из них. Голод мой был утолен, и настало время обзавестись компаньоном. Представляться ночному обществу Лондона без такового не годилось. Но среди черни достойного компаньона искать не следует. Я же, напротив, горжусь своим чрезвычайно изысканным вкусом в таких делах. Близился зимний солнцеворот, и, хотя уже стемнело, время было не таким уж поздним, и по многим наиболее оживленным улицам все еще рука об руку прогуливались парочки. Фонари в этих достойных районах, где пышно одетые достойные люди прогуливались по прекрасным улицам, казалось, разогнали постоянный туман, копоть и отчаяние, которыми был известен Лондон. Именно здесь имущие собирались вместе, дабы обсудить вульгарных и необразованных неимущих. Человек по имени Маркс не так давно написал книгу касательно этих проблем, и они часто являлись предметом бесед чистоплотных и образованных представителей высших классов общества. Именно здесь, посреди прогуливавшихся парочек, находился и я, сверхъестественное нечто из россказней старух, блуждая меж них, подмечая их милые привычки, их приятные пустые разговоры, их правильные и красноречивые манеры, их

неприкрытое лицемерие, их сдерживаемые желания, не высказываемые вслух. Любой усердно изучающий ежедневное поведение обрел бы глубокое понимание человеческой природы, которое всего после нескольких лет тренировки показалось бы телепатией. Именно это искусство помогает медиумам читать свои знаки достаточно хорошо, чтобы изобразить посмертное *jet'aime* ушедшего возлюбленного. Оно же позволило доктору из Вены по имени Фрейд описать в своих книгах формы истерии, наиболее обычные для дочерей зажиточных буржуа. Мне же, не ограниченному временем одной человеческой жизни, это искусство дало возможность видеть душу мужчины или женщины, и все помыслы, сокрытые в ней.

Вот обогнал меня мужчина в цилиндре. Он выглядел обеспеченным, и наверняка был аристократом. На лице его отражался едва скрываемый гнев. Он намеревался совершить убийство.

Мимо под руку со своим мужем прошла женщина. Она ненавидела супруга, но его деньги обеспечивали ей жизнь, которая иначе не была бы ей доступна, а его ночные посягательства можно было стерпеть – в обмен на возможность выставить напоказ бриллианты на запястьях, пальцах и ее прелестной тонкой шейке.

Пройдя еще квартал, я остановил взгляд на молодой паре. Она была наивна, идеалистична и, по всей вероятности, еще девственна. Ее улыбка была весьма искренней, и я возжелал ее. Но лишь до тех пор, пока не увидел ее нареченного. Я взглянул на него поближе, и это его красота, его невинность воззвала ко мне.

Англичане, в целом, не такая уж красивая нация. Это краснощекий народ, с кривыми зубами и бородавками. Юность, особенно хорошо взращенная, иногда может избежать всех этих изъянов, но время, в конце концов, способно свести на нет усилия самого ярого Нарцисса.

Внешность и очарование этого юноши были изумительны. Девушка, которую он держал за руку, была полностью увлечена им – и я мог ее понять. Его кожа была чистой и гладкой, зубы – ровными и белыми, а глаза – ясными и добрыми. Его черные волосы пребывали в легком беспорядке, но все же шелковисто блестели. Их позы отражали восхищение друг другом, их взаимную страсть. Вскоре должна была состояться их свадьба, скорее всего к Рождеству или под Новый Год. Для меня это представляло проблему. Женившись на ней, он бы увлекся, оказался бы испорчен, и уже не смог бы сопровождать меня на собраниях ночных обитателей Лондона. Она что-то прошептала ему на ухо, и он улыбнулся, и в его улыбке было все, что я желал от него получить, и с этого момента мне в качестве компаньона не был нужен никто другой.

Они шли прочь в поисках экипажа. Ее, нежную и невинную, требовалось доставить домой и благополучно передать в лоно семьи.

Я последовал за ними, наняв еще один экипаж. Я запомнил ее адрес, а также лицо ее заботливого отца, ожидавшего дочь у входной двери. Хотя сам душевный разговор я услышать не мог, я узнал имя девушки: Аннабель. К отцу ее обращались просто «мистер Пфеннинг».

Я велел вознице следовать за экипажем впереди нас и добавил ему денег, чтобы не возбуждать в нем подозрительность. Когда экипаж моей добычи остановился, я взял и этот адрес на заметку. Район был не столь знатным, как тот, где жили родители

Аннабель, однако вполне достойным для столь молодого человека.

Мы оба расплатились с нашими уважаемыми возницами и выбрались из экипажей одновременно. Он побрел к воротам своего дома, и я окликнул его.

– Прошу прощения, сударь, не могли бы вы сказать мне, где расположена башня Тробури? Я только что прибыл, и не в состоянии постичь принцип его планировки этого окаянного города.

Он не желал меня слушать. Он был взволнован этим вечером, проведенным с Аннабель, однако его принадлежность к сообществу викторианских джентльменов налагала многочисленные обязанности. Для начала он принял к сведению, что я не попрошайка, не преступник или что-то в этом роде. Моя улыбка, более искренняя, чем улыбка живого человека, убедила его в том, что я просто не могу быть таковым. Его интриговала моя необычность, а может, и легкий акцент, который я приобрел за время отсутствие в Лондоне.

– Думаю, я знаю, что вы ищете, сударь, но это здание уже многие годы не является местом, куда мог бы отправиться джентльмен Вашего положения , и уж в любом случае не ночью.

Взгляд его не мог оторваться от моего лица.

– В самом деле? Тогда, возможно, я был бы признателен, если бы вы сочли уместным составить мне компанию и посетить достойное заведение по Вашему выбору, где я мог бы расспросить Вас относительно прочих изменений, произошедших в городе в мое отсутствие.

Теперь он видел только меня, его возлюбленная Аннабель была забыта. Слишком наивный, он не скрывал обожание, которое породил в нем мой лоск. Я представился ему по дороге, назвавшись доктором Фордоном Фортунато Феллом, недавно вернувшимся из дальних странствий по Восточным окраинам Европы. Если мое имя показалось ему странным, ему хватило такта не говорить этого вслух.

В таверне я купил ему бокал крепкого бренди и стал расспрашивать его о городе, о его обручении с прелестной Аннабель, его профессии и увлечениях.

Фамилия моего прекрасного молодого собеседника была Киллиан, имя – Адам. Он источал молодость и невинность, как куст жимолости источает аромат. Кто бы не пожелал обладать этим юношей? Даже великолепный Аполлон склонил голову перед красотой Гиацинта.

Выпивал он нечасто, и его повело уже после второго бокала.

– Вы, разумеется, не откажетесь сопроводить джентльмена, незнакомого с городом, к его жилищу? – спросил я.

Сопротивления не последовало. Он согласился, и мы покинули заведение.

Башня Тробури находилась в добрых десяти минутах езды на экипаже. Когда я пригласил его зайти, он не мог отказать себе в удовлетворении любопытства. Заперев

дверь, я провел его по своему роскошному пристанищу. Пока он восхищался замысловатостью витражей, я опасной бритвой вскрыл вены на своем запястье. Подойдя к нему сзади, я прижал его к себе, поднес к его губам кровоточащее запястье и произнес: «Попробуй это.»

Он ничем не мог противостоять мне в эту минуту. Мы стояли перед зеркалом, и я наблюдал за каждым его движением. Его губы сомкнулись, он присосался, и я почувствовал, как сотрясается его тело, прижатое к моему.

Прошло около получаса, и я оставил его на ступенях его дома. Взглянув в его прекрасные глаза, я сказал ему, что ничего этого в действительности не происходило, а он простился со своей возлюбленной Аннабель и отправился домой в постель, а, следовательно, стыдиться ему совершенно нечего.

Его отсутствие причинило мне боль. Остаток ночи я бродил по улицам Лондона, заново знакомясь с городом, где я родился, и с его учреждениями – настолько, насколько позволял туман. Когда восточная сторона горизонта окрасилась в серый цвет, я вернулся в свое жилище. В башне Тробури была необъятная кровать с балдахином, вырезанная из какого-то тяжелого, темного дерева. Под кроватью стоял ящик, где я отдыхал в дневное время. Во вторую мою ночь в Лондоне я проснулся и быстро насытился. Найдя таверну с надлежащим образом подобранной публикой, я заказал для себя отдельный кабинет рядом с подсобным помещением. Беззвучно я позвал своего компаньона к себе.

Ожидая прекрасного Адама Киллиана, я попросил официантку принести бутылку ярко-зеленого «Перно Фис»[2], подходящий стакан, ложечку для абсента, воду и мисочку сахара. Приехавший двадцать минут спустя Киллиан был в ярости.

– Приношу свои глубочайшие извинения за опоздание, доктор Фелл. Мне пришлось расстаться с моей дорогой Аннабель, но по дороге ко мне пристало не менее трех проклятых шлюшек, которые наводняют этот презренный город. Они – унижение для почтенных граждан этого города, но ничтожные разборчивые содомиты, утоляющие свои пороки в публичных домах, еще хуже, если таковое возможно.

Раздражение умаляло его красоту, и я предпринял попытку успокоить его.

– Не наговаривайте на шлюх, Киллиан, или же на их занятие. Я осознал с годами, что они выполняют неисчислимое количество функций, за что получают несоизмеримо малую плату, лишь потому, что не работают ни на фабриках, как рабочий класс, ни в конторах, подобно привилегированным слоям общества. Труд есть труд, Киллиан, и возвышенная мораль не выдерживает конкуренции.

Сказав это, я счел нужным сменить тему.

– Имели ли Вы когда-либо удовольствие попробовать абсент, мистер Киллиан?

– Я не так уж вхож в круг богемы, доктор Фелл, посему нет, я не пробовал так называемой «Зеленой Феи».

– Но, – сказал я, – думаю, вы хотели бы отведать ее, не так ли?

Его гнев был забыт, он вновь стал любезным. Обезоруженный моим изяществом и

добродушием, он почти что стыдливо спросил:

– Вы хотели бы, чтобы я это сделал?

– О да, дорогой мой Адам, я весьма бы этого хотел.

– Вы не присоединитесь ко мне?

– Увы, нет. Дни, когда я поглощал абсент, далеко позади, тогда как у Вас еще есть время выработать вкус к некоторым экзотическим удовольствиям.

Сказав это, я налил щедрую порцию изумрудной жидкости в стакан, положил сахар в абсентную ложечку с прорезями – больше, чем обычно, чтобы смягчить знакомство моего протеже с напитком, и добавил сквозь ложечку воды. С добавлением подслащенной воды содержимое стакана изменило цвет с изумрудного на жемчужно-белый.

Посмотрев ему в глаза, я сказал:

– Пейте за долгую жизнь, мистер Киллиан, и за все удовольствия, которые она обещает.

Он пил, а затем еще и еще.

Через некоторое время я отнес его в экипаж, и мы вернулись в каменное уединение башни Тробури. Я аккуратно положил его на толстую перину, где он мог корчиться, переживая свои галлюцинации, не причиняя себе вреда. Полынь открывала ему мир далеко за пределами привычного ему – но вскоре это предстояло сделать мне.

Хотя я был сыт, вид его сладкого, незащищенного горла оказался сверх того, чему моя и так перенапряженная воля могла бы противостоять. Я улегся рядом с ним на постель, подсунул руку под его изящно вылепленный череп, ухватился за прекрасные черные волосы и запрокинул ему голову. Тепло исходило от его тела, и я ощущал запах его плоти. Позволив губам поблуждать по его шее, зубами я проколол кожу, но лишь слегка. Мне не нужен был обильный поток крови, я хотел лишь попробовать его на вкус.

Это не было пищей – это было торжеством.

Если бы я не пресытился кровью шлюх перед нашей встречей, Киллиан наверняка бы перешел в иной мир, ибо не было силы, которую я бы не поборол, наслаждаясь его неистребимой молодостью и сладостью его крови.

Я лежал подле него, наблюдая, как поднимается и опадает его грудь. Маленькую ранку на его шее я залечил, чтобы более не искушать себя. Когда он пошевелился, я прижался к нему. Прокусив себе запястье, я позволил бесценной, священной жидкости упасть на его раскрытые губы, где всему миру она бы показалась сладким алым соком гранатовых зерен[3].

Он вздохнул и подтянулся ближе к моему запястью. Я позволил ему пить запоем, зная, что через одну ночь он будет принадлежать мне.

Когда я вновь доставил его к порогу его дома, солнце готовилось подняться в безоблачное небо, и я с трудом удерживался от того, чтобы не заснуть.

– Есть ли в Вашем доме подвал, Адам?

– О да, но он довольно мал. Почему Вас это интересует?

– Я хотел бы использовать его для сна днем, если вы не возражаете. Я был бы весьма благодарен Вам за это.

Подвал был небольшим, со стенами, выложенными из камня. Здесь не было окон и пахло плесенью. Перед тем, как Киллиан отправился наверх, я поймал его взгляд.

– Вы не будете помнить этого вечера, Адам, и того, что я нахожусь здесь, внизу, но Вас не удивит мое появление в доме этим вечером.

– Да, разумеется, - сказал он и покинул меня. В моем распоряжении оказалось лишь несколько минут для того, чтобы найти относительно укромный уголок, и волны забвения сомкнулись надо мной.

Ни один проблеск света не потревожил меня в подвале, когда я стряхнул с себя каждодневное оцепенение.

Я был голоден. Аромат невинности хозяина, казалось, сочился из камней здания, проникал сквозь дощатый пол, наполнял сам воздух внутри.

Поднимаясь по лестнице, я услышал голоса; к тому моменту, как я поднялся в жилые комнаты моего нового подопечного, интонации стали резкими и обвиняющими.

– …и появиться дома далеко за полночь?! И вы считаете, что я, медик, не узна́ю симптомов опьянения, не почувствую запах абсента? Если да, тогда моя сестра глубоко заблуждается, и вы, Киллиан, сошли с ума.

Я направился к комнате, откуда доносился шум. Там, в гостиной, находились трое: воинственный незнакомец, рыдающая Аннабель и мой прекрасный Адам, выглядевший потрясенным.

Громко прочистив горло, я присоединился к перепалке:

– Сударь, прошлой ночью мистер Киллиан находился в моем обществе, и могу сообщить, что молодой человек почти что святой. Хотя сам я являюсь уважаемым ученым, этот господин – гораздо лучший джентльмен, и в случае, если вы намереваетесь сломить дух несчастного юноши из-за единственного вечера, проведенного за абсентом в обществе друга, тогда, возможно, Вам и Вашей сестре следует удалиться.

– Киллиан, – спросил озадаченный посетитель, – кто этот человек?

Я ответил ему без тени улыбки:

– Доктор Фортунато Фелл, философ человеческой природы, исследователь ночных таинств и тот, кто сбивает невинных с пути истинного. Присутствующий здесь

достойный мистер Киллиан был весьма любезен сопровождать меня прошлой ночью в моих странствиях по мрачным и беспокойным улицам Лондона, чему он впредь и посвятит свое время. Боюсь, его женитьба на Вашей сестре должна быть отложена на неопределенный срок.

– Вы безумец, – заявил нарушитель спокойствия.

– О нет. – Я посмотрел на Адама, поймал его взгляд и произнес:

– Подойди ко мне, Адам.

Он сразу же поднялся со своего места и теперь стоял достаточно близко, чтобы я мог слышать биение его сердца.

– Адам готовится вступить в новый, увлекательный период своей жизни, который находится за пределами вашего понимания. Лучшим в интересах всех причастных лиц было бы, если бы прелестная Аннабель нашла другого поклонника, оставив Адама его удивительным открытиям.

Я шепнул Адаму на ухо:

– Выпроводи их.

– Аннабель… Чарльз… Пожалуйста, уходите. Я не хотел бы обсуждать это сейчас.

Парочка удалилась: Аннабель в слезах, Чарльз в гневе. После этой ночи мой компаньон с успехом сумел бы избегать общества своей бывшей невесты и ее драчливого братца, но именно сейчас он был весьма уязвим.

Он выглядел усталым. Этого следовало ожидать. Переход из его мира в ночной мир требовал жертв – он всегда этого требовал.

– Несчастный Адам. Вам нельзя находиться в обществе подобных людей, понимаете? Наденьте ваше пальто и следуйте за мной. Мне нужно познакомить вас с поистине колдовским развлечением.

Адам в восхищении последовал. Экипаж мы искать не стали. Моему компаньону пошли бы на пользу и холодный ночной воздух, и прогулка. Пока мы шли сквозь туман, я узнал у него все про брата аннабель: где он работает, где живет, имена его супруги и детей.

К месту назначения мы прибыли через час. Дверь нам открыл молодой индиец. Я обворожительно ему улыбнулся и сказал:

– Мы пришли, чтобы впитать атмосферу вдохновения, сударь.

Он проводил нас в средних размеров комнату, все убранство которой составляли бесчисленные шелковые подушки. В центре комнаты стоял замысловатой работы кальян.

– Сейчас, дорогой Адам, вы окунетесь в грезы, в каких вам еще не доводилось бывать.

Опиум подействовал на него быстро и сильно. Вскоре он уже откинулся на подушки, не в силах продолжать беседу. Мне нужно было кое-что сделать, и я оставил нашему хозяину инструкции, чтобы Адама не тревожили в мире его грез до моего возвращения.

Мой голод к тому времени усилился. Я нанял экипаж и велел отвезти меня к дому Чарльза Пфеннинга. Милая миссис Пфеннинг с радостью пригласила меня войти. Ее супруг, сказала она, наверху, занят своими исследованиями после трудного дня. Я поблагодарил ее и сказал, что дорогу наверх найду самостоятельно.

Через пару мгновений почтенный доктор Пфеннинг оказался рад меня видеть.

Глядя в его глаза, я произнес:

– Вы помните о сегодняшнем дне следующее. Вы встретились наедине со своей сестрой, непорочной Аннабель, и в минуту слабости поддались ее девичьему очарованию. Вы подчинили ее своей неестественной воле. Ваша несчастная осквернённая сестра сумела вырваться и убежать, без сомнения, в поисках представителей власти, а вы ныне пребываете в отчаянии и одиночестве, в ожидании справедливых и суровых последствий вашего жестокого поступка.

Лицо его мгновенно приобрело пепельный оттенок.

– Ваше положение плохо, Чарльз, но унывать не стоит. Вы медик, - предложил я, - и имеете доступ ко многим… средствам облегчения страданий, не так ли? Ведь освободить вас от последствий содеянного могут лишь смертоносные средства?

Он немедля устремился к своим аптекарским пузырькам и стал перебирать их. Я наблюдал за тем, как он создает состав, смешивает его и выпивает, и к тому времени, как добрая (и по необъяснимой причине анемичная) миссис Пфеннинг нашла своего супруга мертвым, она не помнила, чтобы он принимал какого-либо посетителя.

На моем обратном пути к Адаму я щедро заплатил некой шлюхе за всю ее одежду. Она была бледна, подобно луне, и, несомненно, беременна. Как я желал выпить тепло ее тела! Но я обуздал Зверя и позволил ей уйти. Нагая, она поспешила в свое логово предаваться мечтам о красивых новых тряпках, которые она купит завтра.

В опиумном притоне я забрал моего подопечного, и мы вернулись в башню Тробури, где я разложил одеяние шлюхи на стуле в будуаре.

Закрыв огромные дубовые двери башни, я еще раз испробовал вкус моего нового спутника. Его кровь была полна грез и оттого казалась слаще. Его прекрасные глаза вяло двигались, скрытые длинными ресницами.

Я снял рубашку, чтобы не запятнать ее, и вновь вытащил опасную бритву. Я лег рядом с Адамом, подложив руку ему под шею, так что его погруженная в грезы голова откинулась назад, а губы разошлись. Я вспорол себе горло и прижал рану к его рту, почувствовав, как он ожил подо мной. Он держал меня в крепком, отчаянном объятии. Я поддавался ему, пока не ослаб. Возьми он еще пару капель, я наверняка бы пал жертвой своих внутренних демонов, чего я позволить себе не мог.

Оттолкнув его, я увидел, что его глаза более не были затуманены фантазиями. Они

были живыми, настороженными, все осознающими.

– У нас осталось еще лишь одно небольшое дело, мой милый Адам, перед тем как наше великолепное путешествие на этот вечер окончится. Давайте же нанесем визит вашей бывшей невесте.

Дверь открыл отец Аннабель в ночной одежде. Он был счастлив проводить нас наверх, в комнату дочери, а сама Аннабель была столь же счастлива сопровождать нас на прогулку в прекрасную осеннюю ночь. Пожилой джентльмен после не вспомнил бы наш визит и не имел ни малейшей догадки, каким образом его дочь покинула дом.

Экипаж доставил нас троих назад в башню Тробури. Оказавшись внутри, я взглянул на девушку и велел ей:

– Раздевайся.

Ее слишком долго учили повиноваться мужчинам. Она даже не стала упрямиться.

Мой голод становился все более настойчивым, но я не позволил ему вторгаться в искусность этого… представления.

Я посмотрел на Адама, выглядевшего смущенным, охваченным внутренней борьбой.

– Милый Адам, пожалуйста, сними свою одежду.

Он поколебался, но подчинился.

Находясь в Восточной Европе, я однажды имел возможность присутствовать на представлении русского балета, и если на свете жил человек с фигурой, созданной для танца, это был Адам. Его тело было настолько совершенным, насколько совершенной может быть плоть.

– Теперь, - сказал я, - возьми ее.

Он не тронулся с места. Что-то в нем сопротивлялось моему распоряжению, было ли это его викторианское воспитание, или же он не желал меня оскорблять. Предпочитаю думать, что причина была во втором, и я оценил его чувствительность, но она не отвечала полному достижению моей цели. Я взглянул на моего возлюбленного, кивком указал на обнаженную Аннабель и произнес:

– Доставь ей удовольствие. Так, как ты сделал бы это в вашу брачную ночь.

Он действовал нежнее, чем я бы хотел. Я смотрел, ревновал, и приходил в ярость, поскольку был голоден. В гневе стиснув челюсти, я подбодрял его завершить дело. Аннабель попеременно кричала, боролась с ним, стонала и помогала ему. Все закончилось довольно быстро, чему я был весьма рад.

– Ступай, приведи себя в порядок, - сказал я Адаму.

– Поднимись, - велел я девушке, и она повиновалась. Девственная кровь Аннабель запятнала перину и, смешиваясь с другими жидкостями, все еще текла по ее бедрам, –

главный ингредиент в крепчайшем, первобытном коктейле.

Я опустился перед ней на колени, очистил ее интимные части и испил из нее, как не пил ни из какого сосуда. Я сунул ей в руки тряпки, полученные у шлюхи, и велел одеться. Она сделала это, медленно и неуверенно, по ее бледным щекам катились слезы.

Вернулся Адам, смывший с себя пятно Евы.

Я величественно взглянул на него.

– Я насладился тобой многими новыми способами, Адам. Отведаешь ли ты меня вновь? – Я протянул ему опасную бритву.

Он колебался какую-то секунду, пока я не спросил:

– Где же твоя любовь ко мне, Адам? Пей! – В один момент он выхватил бритву из моей ладони и набросился на меня подобно ненасытному зверю; если бы не моя демоническая стойкость, он оторвал бы мне руку бритвой. А так он всего лишь сделал надрез, достаточно глубокий для долгого, большого глотка.

– О да, пей, возьми столько, сколько сможешь. Осуши меня, чтобы я смог осушить до дна прелестную Аннабель.

Он пил, пока не насытился.

В свою очередь, я подманил рыдающую Аннабель, и, прижав ее к себе, осушил ее. Ее красота в этот миг была ослепительной. Моя маленькая куртизанка никогда больше не состарится, ее не увидят сморщенной и уродливой, ее никогда не принудят к презренному вынашиванию или рождению детей.

Под покровом ночи мы оставили ее маленькое тело в проулке, часто посещаемом шлюхами.

Я шел сквозь туман, и мой спутник шагал рядом.

– Следующей ночью мы купим тебе новую, прекрасную одежду, и представимся Митрасу, и этим завершим твое вступление в ночной полусвет, мой дорогой Адам. Пока ты со мной, ты не умрешь. Красота твоя не померкнет. Если ты пожелаешь петь, твоя песня никогда не закончится, а если захочешь танцевать, ты сможешь танцевать вечно.

[1] — земля в центральной Австрии [Наверх]

[2] — один из самых известных сортов абсента, крепкого (65-80 градусов) алкогольного напитка, вкус которого основан на экстракте полыни; при употреблении вызывает измененное состояние сознания вплоть до галлюцинаций; в конце XIX – начале XX века из-за доказанного отрицательного воздействия на человека напиток подвергался гонениям, а употребление его публично порицалось - wiki [Наверх]

[3] — намек на греческий миф о похищении Персефоны Аидом; в Древней Греции гранат считался символом верности [Наверх]

‹ Оглавление вверх Часть 1: Империя под покровом ночи ›

Версия для печати

Все оттенки Тьмы

Часть 1: Империя под покровом ночи

«… это была пора света, пора тьмы,
весна надежд, стужа отчаяния…»

- Ч. Диккенс, «Повесть о двух городах»[1]

Солнце никогда не заходит над империей королевы Виктории, но вампиры управляют миром при свете газового рожка. Днем правят смертные аристократы, но с приходом ночи, неживые создания возвращают себе принадлежащие им по праву власть и роль хищников, выслеживающих свою жертву – человека. Здесь состоятельные люди поддерживают иллюзию человечности, бедняки живут подобно животным, но знатные монстры охотятся на тех и других. Это время разительных контрастов: этикета и разврата, знатности и убогости, стремительной смены социального статуса и закоснелых аристократических обычаев. Это эпоха викторианской готики.

Эти три слова определяют границы эпохи. Термин «готика» происходит из литературного направления, расцвет которого пришелся на середину XIX века. К концу столетия оно переживает нечто вроде возрождения, отражая сопротивляемость и выносливость древнего зла в развивающемся мире. Слово «викторианская» относится к периоду истории, когда королева Англии правила империей, охватывавшей земной шар. Виктория была правительницей живых обитателей империи с 1837 года, и немногие оставшиеся в живых помнят время до ее восшествия на трон.

Что касается самого слова «эпоха», он (для удобства книги) охватывает почти два десятилетия. Эпоха викторианской готики начинается в 1880 году. В этот год под влиянием сговора тайных господ создается новое оккультное общество: «Золотая Заря»[2]. Хотя это движение основано смертными, вскоре его наводнили и Сородичи, обнаружив новые пути привлечения живых новичков. Затем они подобно лесному пожару распространились по тайным обществам эпохи. Возрождение оккультных искусств и наук предоставляет поразительные возможности тем, кто способен управлять сверхъестественными силами – и непередаваемого ужаса тех, кто не может им противостоять.

Эпоха заканчивается в 1897 году, когда в Лондон прибывает граф Трансильвании. Влад Дракула нашептывает ирландскому писателю на ухо историю, которая перевернет мир – и ужесточит нормы Маскарада

до предела. Как и его литературный двойник, граф разрушает границы между мирами, оставляя позади себя ужас. Ко времени смерти Виктории, готическая викторианская эпоха близка к завершению. Лишь с помощью историй и саг мы способны вновь постичь суть этого вымышленного мира, и в этом цель этой книги.

Мир Тьмы

Добро пожаловать в другую реальность, укрытую туманом и освещенную пламенем. История готической викторианской эпохи похожа на историю нашего мира, но здесь в ночи рыскают монстры. С тем же успехом они могли бы выжить во мраке нашего мира – по меньшей мере, во мраке прошлого. Более молодые поколения вампиров назовут эту эпоху высшей точкой развития своей незримой цивилизации. И все же, дымка времени похожа на лондонский туман. Она искажает все, что мы – по нашему мнению – постигаем.

На протяжении всей эпохи, заселенные области планеты могут быть разделены на две противоположности: цивилизованный мир, живущий при свете газового рожка, и дикие земли, освещаемые факелом. В цивилизованных городах великолепные фасады домов, мраморные и каменные, пятнает копоть индустриальной эры. Ночью же на них остаются пятна крови невинных. В диких землях вампиры превращаются в страшнейшие кошмары человеческого рода. Они наслаждаются свободой старых обычаев и могуществом древней власти.

Викторианские рассказы вычурны и напыщенны, и потому вампиры этого времени служат образцами викторианских идеалов. Они с равным пафосом могут предстать примером трагедии или бесчестного злодеяния. Некоторые из них ищут искупления грехов, благородства, прощения, проявляя некое понимание моральных ценностей – даже если они обречены на неудачу. Другие отрицают само понятие цивилизации, и демонстрируемые ими поступки, аморальные до предела, превосходят в этом самые страшные сказки.

Перерождение

Возможно, вы уже видели этот мир. Скорее всего, весь он вам знаком. И все же, чтобы понять его в полной мере, вам следует взглянуть на него в ином свете: в свете мягкого пламени, разжигаемого тысячелетиями и оберегаемого от надвигающейся со всех сторон тьмы. Грядущий век практически уничтожит этот огонь. В последующие десятилетия мир перевернут технологические открытия, аристократия станет анахронизмом, а джентльменское поведение – старомодным, и мировые войны окажут свое опустошающее действие на планету. Идеалисты этого отважного нового мира становятся еще более изможденными и развращенными, забывая нормы морали и этикет викторианской эпохи. Отбросьте прочь эти тени еще не наступившего прошлого. История еще будет написана, а главные герои наших игр

смогут переписать ее по своему усмотрению.

Чтобы захватить характер этого ушедшего времени, дух его времени, вам следует умереть и родиться заново. Вам нужно увидеть мир заново глазами вампира-дитя. Бессмертный монстр полностью вас обескровил, телесно и духовно. Ради цели, постичь которую вы не в силах, он выпил вашу кровь и оставил так умирать. Затем силой своего *vitae*, мощью своей крови он наградил вас проклятием, и тем приговорил к существованию между жизнью и смертью. Он может играть роль сира, наставляя вас в традициях и нормах этикета общества вампиров, или же стать вашим проклятием, похоронив заживо и оставив бороться за выживание в виде ожившего мертвеца, – нежити, жаждущей человеческой крови. Каковы бы не были его мотивы, если он создал и других потомков, вам, возможно, придется соперничать с ними ради самого права на существование. Вампиры кормятся человеческой кровью, но с тем же успехом они используют друг друга. Доверяйте другим с осторожностью.

Если вы верили в милосердие Господа и обещание Рая, то Бог покинул вас. В этот век вера сильна, а проклятие – безусловно. Прародители вашей расы восстали и против Человека, и против Бога, а вы унаследовали их изначальный грех. Он ваш по праву рождения, это ваше наследство, пронесенное в крови. Он – нечто большее, чем просто инфекция или болезнь, – сама ваша душа ссохлась под губительным воздействием духовной порчи. Каждая церковь стала бастионом веры, стены которого возведены, чтобы удержать вас в страхе. Крест превратился в символ религии, которая вас отвергла, презрела и приложит все усилия, чтобы вас уничтожить. Солнечный свет теперь – ваше проклятие, поскольку, приняв крещение кровью, вы переродились в создание тьмы. Становление, возможно, было дано вам как нечестивое благословение, но вскоре оно станет вам вечной мукой.

В этой готической сказке вам придется стать негодяем – умалишенным, скрывающимся во тьме, или же жестоким властителем, тоскующим в осыпающемся замке при свете луны. Терзаемый тревогой и раскаянием, вы должны отвергнуть свою жестокую судьбу, что было бы в истинно викторианском духе. Освещенные газом улицы обширного города влекут, предлагая отдохнуть от безумия и неопределенности. Но за пределами его мутного света слышен зов тьмы в диких землях, обещающий открыть новые глубины вашего падения. Устремитесь ли вы к свету или поборетесь с тьмой? Первый же выбор, который вы сделаете при перерождении, определит вашу судьбу. Будете ли вы притворяться смертным в цивилизованном мире или опуститесь до развращенного чудовища в диких землях?

Цивилизованный мир

Империя королевы Виктории способна удивлять, причем даже Проклятых. Неутомимые промышленные двигатели заставляют

локомотивы и паровые суда двигаться по планете. Сети телеграфной проволоки обеспечивают удаленные страны быстрой связью. Попытки науки заново определить роль человека в эволюционном процессе испытывает пределы человеческого рассудка и напрягается в попытках увидеть «светоносный эфир» в пространстве. С тем же возбуждением высший класс викторианской империи занят тем, что позже Киплинг назовет «бременем» распространения цивилизации по земному шару. Идеализм и империализм становятся столь же вездесущими, как и ханжество.

Литературные герои викторианской империи оспаривают эти новые идеалы с безупречностью, доступной немногим смертным. Шерлок Холмс применяет свой интеллект, чтобы искоренить преступность, Филеас Фогг объезжает весь свет за 80 дней, герои Жюля Верна путешествуют к центру Земли, к лунным королевствам и дирижаблю-крепости, готовому принять человека, который станет правителем мира. Но здесь же мы находим чудовище Франкенштейна, ищущее смысл своего существования в мире, лишенном смысла, безумного капитана Немо, отвергнувшего человечество ради жизни в океане, и Человека-Невидимку, вынужденного совершать чудовищные поступки в качестве существенного свидетельства сверхъестественных способностей. Даже в литературе очевидна противоречивость викторианского духа.

Этим героям подражают высшие слои общества. Печально, но другая часть общества - обедневшие и опустившиеся обитатели крупнейших городов – придают мало значения героям-идеалистам, служа наглядным примером диккенсовской гармонии. Дети убирают навоз с улиц, чтобы благородный мог пройти, не замаравшись, и многие из этих детей умирают от ужасных болезней задолго до поры взросления. Промышленная революция началась, но механизированных в полном смысле этого слова способов массового производства еще нет. Если необходимо сделать какую-либо работу, требуются человеческие руки. Мужчины, женщины, дети отрабатывают долгие смены, получая ничтожную плату, проживая жизнь и умирая в тени Машины.

Сильно контрастируя с этим несправедливым и нищенствующим миром, преступный мир процветает: в нем свои законы, никак не связанные с тем, чего требует полиция. Взломщики и мусорщики, наркоманки и шлюхи, попрошайки и воры, цветочницы и охотники за ворами – весь блеск «дна» живет и умирает в тех же городах, что и викторианские леди и джентльмены, иногда всего в нескольких кварталах от их шикарных особняков. Уличные торговцы катят по улицам тележки с товаром, одновременно высматривая, нет ли вокруг констеблей с их дубинками. Богатые получают доход там, где «неудачники» погибают – часто в руках убийц-новичков. С жестокостью смертных убийц вроде Отравителя Ламберта или Джека Потрошителя не могут сравниться даже не-живые. Огонь и вера в одиночку не могут очистить этот мир от разложения… или от зла.

Наука викторианской эпохи демонстрирует свой уровень лицемерия. Ее отрасли сумели рассказать о том, каковы физические законы этого мира, но не о том, почему. В результате, шарлатаны и прорицатели устремились в образовавшийся духовный вакуум. Даже образованные леди могут консультироваться с медиумом, в надежде пообщаться с почившими любимыми. Целое воинство новых верований готовится бросить вызов общепризнанным религиям, зачастую подстегиваемое «тайными магистрами» с их сверхъестественными знаниями. Теософическая мудрость радуется чудесам Лемурских королевств и предков-гиперборейцев. Входят в моду многочисленные экзотические и эзотерические области оккультных наук – египтология, атлантология, нео-друидизм. Тайные общества предлагают смертным проблески магии в мире, где оспариваются принципы самой веры.

Мистицизм и все сверхъестественное становятся скрытыми путями удовлетворять запретные желания. Викторианские мужчины и женщины, теряя интерес к игре, ищут спасения от эры науки. И находят, часто испытывая страдания и принимая смерть в руках ночных демонов, играющих с ними. Ведь как преступный мир таится на дне величайшей империи со времен Древнего Рима, так мир нежити преуспевает там, где расцветает мистицизм. Романтические представления о смерти и вечности позволяют созданиям, подверженным страстям, соблазнять – и иногда уничтожать – тех, кто желает получить передышку от викторианской правильности.

Курильщик опиума возвращается в свой притон, чтобы вкусить греха, а те, кто изображает благородные манеры, могут покориться своим самым низменным инстинктам и утоляют свои желания, подчиняясь ночным хищникам. Волнения жизненных сил цивилизованного мира подвластны проклятому *vitae* вампиров. Могущественные Сородичи строят финансовые империи, поддерживают художников и искусства в целом и защищают стада смертных, собирающиеся в их доменах, но цена продвижения оплачивается кровью.

Дикие земли

Вдалеке от элегантных столиц цивилизованного мира сохраняются старые традиции и старые суеверия. В диких землях сельские жители работают как крепостные, но сносят это, как поселенцы, и так на протяжении тысячелетий. Ночами они закрывают ставнями окна и подпирают двери, ибо для них чудовища реальны. Если создания ночи и используют хитрость, то лишь когда это – единственный способ ускользнуть от толпы с факелами и рогатинами. Поскольку называть зло по имени означает придавать ему сил, немногие осмеливаются говорить о подобных ужасах вслух. Даже в зажиточных домах боязливые люди не рискуют и шепотом разговаривать о чудовищах, живущих среди них.

Вампиры этих доменов не притворяются цивилизованными. Они

свободно торжествуют в своем варварстве, и потому смертные боятся ночи. Бледные аристократы правят из скрытых залов в современных поместьях и разрушающихся замках, иногда управляя смертными правителями, будто марионетками. Поскольку границы их когда-то феодальных владений сужаются, они остаются последними защитниками тиранических традиций. Чужестранные захватчики пытались захватить их земли и потерпели в этом неудачу, но сейчас их империи пали до срока – ведь мощь, которую они объявили своей, оказалась им неподвластна единственно потому, что их холодная плоть не способна стареть. Лишь легенды и мифы их эпохи старятся элегантно.

Подобные суеверия придают Сородичам диких земель силы, но они же и преследуют их. Там, где вера крепка, религия защищает добродетельных. Те, кто помнит знания ушедших веков, способны вооружиться против опасностей ночи. Здесь можно найти церкви, освященные так, что *vampyr* боится войти внутрь. Искатели почестей обнаруживают старцев закосневших настолько, что один вид христианского креста вызывает у них пароксизмы страха. Вампиры некоторых линий крови не отражаются в зеркалах, а их странствия ограничены текучей водой. По жестокой проделке судьбы, многие викторианские вампиры не скованы подобными ограничениями – и используют эти заблуждения, чтобы одурачить беспечных. Они разыгрывают в этой готической пьесе роль злодея, и невежество становится им могущественным союзником.

Во тьме обитают и другие зловещие создания. Грубые оборотни, демоноподобные упыри и извращенные колдуны – лишь несколькие из них. На фоне этих таинственных, темных, сверхъестественных сил, лишь немногие отчаянные души считают нежить мрачными спасителями, восхваляя их охоту на еще большее зло. Наиболее смиренные крестьяне в ответ организовывают тайные ритуалы, иногда с кровавыми жертвоприношениями, и живут, умоляя своих жаждущих ночных лордов о милосердии. Вампиры диких земель видят в этом должные отношения между хищником и его жертвами. Они в открытую разрушают и насилуют, ибо лишены здравого смысла, в отличие от их сородичей по всему миру. Наиболее старые плетут интриги в духе Макиавелли, но новое поколение не-живых отказывается от столь тонких действий, считая их неэффективными, и открыто бунтуют против человечности и законов мира смертных – и, зачастую, против других вампиров.

Практически все эти монстры строят козни, чтобы восстать против покровителей крупнейших стад смертных, собирающихся в цивилизованных землях. В людских городах кровь выпивается изящными глотками, тогда как должна течь свободным потоком. И если стражи цивилизованных доменов будут повержены, мир омоется кровью. Возвращая к жизни старые традиции, эти чудовища возвещают приход нового века, в котором ночные лорды будут открыто

властвовать крупнейшими городами. Амбиции, растравляемые в течение веков, ничем меньшим не удовлетворятся.

Никто не может определить пределы этих амбиций, кроме самого Влада Дракулы, чья попытка пересечь границу между Востоком и Западом приносит силу диких земель в самое сердце цивилизованного мира – в Лондон. К концу викторианской эпохи граница между двумя мирами разрушена, и начинается век безумия.

Тайные сообщества

В готических литературных произведениях вампиры – создания, одинокие по самой своей природе. Такие авторы, как Полидори[3] и Ле Фаню[4], восхваляли монстров, которых представляли себе одинокими, гордо шагающими хищниками. Вампир может предпочесть охотиться в одиночестве или преследовать выбранную группу смертных. Однако для существ, строящих интриги, чтобы скоротать вечность, мысль о веках, проведенных в одиночестве, – проклятие куда худшее, чем жажда крови.

Оказавшись лицом к лицу с бесконечной чередой ночей, вампиры ищут, на что бы отвлечь свое внимание. Хищники по природе, со временем они начинают охотиться друг на друга ради собственного развлечения, состязаясь друг с другом с помощью политики, культуры и влиятельности.

Сообщества, которые они формируют, – это лишь прикрытие для их собственных жестоких конфликтов. Две из этих организаций очерчивают границы этого соперничества лучше, чем другие, поскольку веками воевали друг с другом из-за политики и философии: это Камарилья и Шабаш.

Викторанские вампиры, получившие Становление в этот важный момент времени, видят мир сквозь призму противоречий. Для вновь созданных вампиров две эти политические секты олицетворяют Добро и Зло эпохи. Является ли такое различие, по большому счету, придуманным старейшинами вампиров, можно лишь догадываться. Лидеры двух этих обществ сочиняют предостерегающие байки о тех, кто отступает от уготованной ему роли победителя или негодяя слишком далеко.

Старшие вампиры не испытывают проблем с приспособлением к постоянно меняющимся традициям, но в эпоху викторианской готики эти секты подвергаются слабым изменениям, которые внушающие ужас Старцы игнорируют на свой страх и риск. В готическую викторианскую эпоху творцы двух организаций берут на вооружение новые внешние проявления. Заодно они скрывают неприглядную истину – так труп обтягивают корсетом.

Камарилья

Согласно легендам, в XV веке старейшины основали Камарилью как средство для вампиров защитить себя от ярости человеческого рода. Семь линий крови, семь их кланов стали официальными столпами сообщества, признанными Конвенцией Шипов. Были также сформулированы Шесть Традиций, которые они впоследствии соблюдали на протяжении поколений, требовали того же от всех в поле зрения, а впоследствии и насаждали их силой. Первостепенной из этих законов стала практика Маскарада, необходимость скрывать все следы своего существования от толпы.

Величайшие идеалы общества Камарильи – гуманность и вежливость, демонстрируемые смертными. Вампиры Камарильи, чтобы воспрепятствовать своему уничтожению, борются за сохранение любой – малейшей – искры человечности, которую они сумели сберечь в себе бесконечными ночами. Втайне обитая среди людей, они утверждают, что правят из теней цивилизованным миром. Объединенные верой в то, что им не следует действовать подобно чудовищным тварям, они называют себя Сородичами. Вероятно, викторианская эпоха может считаться золотым веком истории Камарильи. Своими доменами Сородичи считают крупные города цивилизованного мира практически по всей Европе.

В эру газового освещения империализм буйно расцветает, и Камарилья немало от этого выигрывает. Империя королевы Виктории простирается на весь земной шар, ей подчиняются области от Гонконга до Ямайки, от Канады до Кейптауна и от Лондона до Дели. Сородичи эгоистично записывают ее экспансию в свои заслуги, утверждая, что они оттеснили других созданий ночи, чтобы их стада смертных могли расти. Истина или ложь, но это заявление позволило им распространить свою политику и традиции по всему миру. Хотя Лондон, несомненно, – бриллиант в короне Камарильи, эта секта вампиров подчинила себе больше городов и территорий, чем когда-либо было и когда-либо будет. Частью этого тщеславия стало именование всего сообщества Камарильи «Империей», и этот термин также используется для общего названия Сородичей и смертных.

История и тайны

Столкнувшись с перспективой разыгрывания исторической хроники, вам придется сделать выбор между двумя описанными полюсами. Вы приверженец викторианской точности и настаиваете на соблюдении исторических деталей? Или духа века вам достаточно, чтобы переписать историю согласно вашему капризу? Любой из этих подходов к роли вампира будет верным. Если вы настаиваете на детализации, масса тематических работ способна позволить вам утолить стремление к знаниям. Подробные карты наиболее крупных городов предоставят вам всю необходимую информацию, кроме,

пожалуй, точек размещения артиллерии. Для хроник, размещаемых в сердце империи, изобретательный рассказчик может найти все что угодно, - от расписания движения лондонских поездов до цен с точностью до последнего шиллинга. Если даже вы ошибетесь – помните, что это не наш мир, а лишь одно из отражений нашего прошлого. Если вы не собираетесь представить элементы вашей хроники в виде трактата о конкретном периоде истории, ее достоинством должна стать сама ее сущность. И к черту детали! Если события в вашей истории разворачиваются в готическом викторианском мире так же, как это происходило в действительности, сама его мистическая жилка ускользнет. Некоторые рассказчики заботятся лишь о сохранении духа эпохи, и обращают больше внимания на тему и настрой, нежели на точные детали обстановки и локаций. Образцом им становятся не контуры, обрисованные учебником истории, а темы и настроения, достойные стать основой истории или рассказа. Все же, если игра чересчур неточна, она может потеряться во времени, оторванная от тех элементов, которые отражают самую суть викторианской эпохи. Если вы не даете себе труд запоминать даты или цены, исторические труды могут, по меньшей мере, подарить вдохновение, и это может подстегнуть воображение не хуже, чем любое литературное фантастическое произведение. Рассказчику следует соблюдать баланс между сиюминутным вниманием к деталям и свободной исторической импровизацией.

Викторианская Камарилья определяет положение в обществе каждого Сородича. Статус превыше всего, и характеризуется как кланом и происхождением, так и поступками. Потомство остается обязанным старейшинам на протяжении десятилетий, карая своенравных заблудших потомков. Собрания вампиров Камарильи – зачастую весьма формальные и показушные мероприятия, признающие и укрепляющие эти верования. Хотя эти встречи подчиняются текущей моде викторианского высшего общества – принимая при этом любые формы, от королевских балов до африканских сафари, – в лучшем случае это бледные подобия нововведений смертных. Роли, исполняемые участниками, обычно отражают их политический статус. Согласно новым стильным порядкам те, кто поддерживает, заслуживают похвалы, а те, кто восстает, – порицания… или изгнания.

Даже если небольшое сообщество Сородичей заключает с кем-либо союз, оно делает это в полном соответствии с нормами поведения и традициями. Сородичи, по каким-то причинам стали зависимыми друг от друга, формируют котерии, состав которых перечеркивает границы происхождения или статуса. Хотя, когда они действуют вне принятых ролей их клана, происхождения или поколения, их мотивы становятся сомнительными. Общество возлагает большие надежды.

Князи и старейшины считают этот период золотым веком, поскольку

в их руках сосредоточено больше власти, чем они когда-либо имели. Значительную ее часть они приобрели, очерняя своих злейших врагов – Шабаш. Легенды гласят, что противники Камарильи захватывают и оскверняют освященные земли ради собственной защиты, поднимая из могил армии свежеубитых потомков, и даже заключают договоры с самим Дьяволом, чтобы приобрести сверхъестественную силу. Старейшины, в значительной мере преувеличивая эту и другие угрозы своим доменам, оправдывают ими тиранию в своих владениях. Распространяя страх, они предупреждают о шпионах Шабаша в своих рядах и, соответственно, навязывают остальным Традиции согласно своим причудам, прикрываясь эгидой террора. Любой, кто не соответствует суровым ожиданиям, может считаться «подпавшим под пагубное влияние врага».

Для детей Камарильи существование наполнено опасностями. Истинная натура вампира Камарильи определяется противоречием между его личностью и ожиданиями остальных: его сира, его князя, всей его секты. Кроме того, это общество, где «каждый знает свое место». Викторианские верования служат основой многих современных стереотипов. Отказ от них ставит под сомнение само существование общества. Викторианские идеалы столь возвышенны, что амбициозный вампир неизбежно станет их преследовать.

Шабаш

В 1194 году вампиры, которые позже станут основателями Камарильи, провели несколько тайных встреч в ответ на столкновения, известного как Восстание Анархов, восстановившего старых вампиров против молодых, сира против своего дитя. Воины Анархов, ведомые прорицателем-Бруха, атаковали нескольких лидеров заговорщиков. Вскоре после этого мятежные потомки, предположительно, уничтожили Патриархов Ласомбра и Цимисхов – двоих из прародителей расы вампиров. Эти не-живые революционеры организовали конкурирующую организацию, Шабаш, – как вызов всем, кто пробует подчинить их своей власти. Начиная с этого времени, вампиры Шабаша отказались от всех попыток изобразить человечность, взамен следуя более старым кодексам, определяющим поведение вампиров. Они не видели причин имитировать цивилизацию смертных. Потакая своей чудовищной натуре, они словом и делом оскверняют все, что свято для людей. В этом лейтмотив, определяющий Шабаш викторианской эпохи – бунт против Человека и Бога.

За исключением нескольких доменов в Испании и Италии, викторианский Шабаш считает все дикие земли своими, охотясь на крестьян, которые сохранили свои древние суеверия и веру, их единственную защиту от Проклятых. По утверждению некоторых высокоученых оккультистов этой эпохи, сам факт устроения вампирами ритуальных сборищ свидетельствует о том, что они враждебны Богу и являются проклятыми созданиями, которым не суждено узнать

благодать Рая. Оккультисты-вампиры, пожалуй, осведомлены чуть лучше; они указывают на то, что структура Шабаша схожа отчасти со строением католической церкви, со сложной иерархией епископов и архиепископов. Старейшие вампиры Шабаша упиваются этой скверной, сохраняя одно из древнейших в мире тайных сообществ.

Вампиры помоложе в большей степени озабочены союзами между своими небольшими стаями. Этот термин, больше свойственный описаниям животных, показывает их презрение ко всему человеческому – в конце концов, они считают себя чем-то большим, чем человек. Многие стаи строят интриги с целью уничтожения старейших вампиров. Достигая успеха, они приближают себя к Каину, прародителю их проклятой расы; исходя из этого, вампиры Шабаша именуют себя Каинитами. Старейшины Шабаша используют секту как оружие против своих врагов, и потому сам орден также называется Мечом Каина. Некоторые воистину могущественные создания считают Шабаш простаками именно потому, что они потворствуют своим чудовищным желаниям, но подобное единство отвечает духу времени.

В Старом Свете Каиниты прячутся от света и знаний, прокрадываясь сквозь останки древних королевств. Они не просто воплощают наиболее чудовищные сказания об их роде – они являются источником идей для этих легенд. Даже те, кто изучает запретные науки, быстро нарекают этих вампиров «злом»; однако более точным будет сказать, что они заключают в себе пороки, восхваляемые готическими новеллами, болтовню из скандальных газет и дешевых бульварных романов. Каждое их злодеяние, весть о котором распространяется по цивилизованному миру, работает против ненавидимых Шабашем врагов – вампиров Камарильи, скрывающихся внутри его и разыгрывающих из себя смертных. Каиниты сохраняют древние пути истинных вампиров и возвещают приход новой эры тьмы.

Там, где вампир Камарильи отпустит жертву, просто проявив милосердие, Каинит викторианской эпохи ее убьет, осушив ее залпом и грубо отбросив в сторону. Там, где Сородич гордится своим внешне истинно джентльменским поведением, вампир Шабаша будет стремиться достичь шедевра издевательств, нанесения увечий или кровавой резни. Страшные истории рисуют портрет вампира как бесчеловечного убийцы, утоляющего свои грязные страсти ценой людских жизней. Каиниты Старого Света способствуют формированию этих представлений, оправдывают их и превосходят.

Вампиры Шабаша в Новом Свете гораздо более прогрессивны. Они, подобно чуме, расползлись по Америке, Канаде и Мексике. Ничем не ограниченные, они наплодили слишком много потомков в крупнейших городах и потому рвутся постоянно атаковать те немногие домены Камарильи, которые встречают. В Америке они даже начали продвигаться в земли «краснокожих дикарей», осваивая ритуалы и мифы коренных обитателей континента. Вампиры Камарильи, в истинно

викторианских традициях, приравнивают это к вырождению, смешению рас или сумасшествию.

Наиболее важный документ в истории Шабаша, Пакт Опоры (1803), определяет единство его членов против всех, кто станет с ними бороться. Пакт запрещает им воевать друг с другом, и, таким образом, их усилия обращены к землям их злейших врагов. Поступая так, эти вампиры викторианской эпохи стали противниками самой цивилизации. Они организуют продолжительные крестовые походы в цивилизованные земли, устанавливая в них свою волю с неистовым усердием. Самые молодые из них другого существования не знают.

Отшельники и Анархи

Многие персонажи готической викторианской эпохи определяются конфликтом между двумя ее крупнейшими сообществами нежити, но все же некоторые Проклятые избегают этой нескончаемой вражды. Крестовые походы Шабаша служат сплочению самой организации, тогда как Камарилья демонизирует и порочит своих врагов с целью удержать молодых вампиров в подчинении. Подозревают, что эти драматические роли гарантируют власть тем, кто находится у власти, независимо от их принадлежности к любой из сект. Другие твердят о древних вампирах, которые манипулируют лидерами обеих сект подобно фигурам на шахматной доске, расставляя черных и белых согласно своим причудам. Немногие осмеливаются открыто высказывать подобное. Скептики скрывают эти подозрения в глубинах своих мертвых сердец.

Тех, кто самоустраняется от дел Камарильи и Шабаша, считают Отшельниками (Autarkis). Анархии, напротив, активно работают против обоих сообществ, пытаясь убить или перевоспитать всех, кто желает править, к какой бы секте они ни принадлежали: их противник – само общество. Отвергнуть обе секты – значит занять опасную позицию. Камарилья причисляет к своим номинальным членам всех вампиров, обитающих в подвластных ей доменах, тогда как Шабаш считает всех Сородичей, вступающих на территорию секты, врагами Меча Каина. Тем не менее, Отшельники и Анархи отрицают любую власть – князя или первородного, епископа или архиепископа. Они отстаивают свое право жить без принадлежности к чему-либо. Как и следует ожидать, в викторианскую эпоху на них ведут охоту, как на врагов, вместо того, чтобы считать изгоями и оставить в покое.

Тайные общества

Отшельники могут вступать на территорию доменов любой из сект, но для этого им следует сохранять свою деятельность в тайне. По этой причине они объединяются в тайные сообщества, скрытые союзы, выживающие вдали от развивающихся на политической арене событий. Внутри империи существуют также несколько независимых кланов, если кому и верных, то лишь себе самим. В отличие от стаи или котерии, эти группы не ограничены определениями лидеров сект. К примеру, если

Бруха и Гангрел занимались одним делом с древнейших времен Долгой Ночи, может случиться, что они сговорятся снова, даже если один принимает принципы Камарильи, а другой резко их отвергает.

И Сородич, и Каинит могут даже сотрудничать с более крупным сообществом отшельников. Князь может условиться с агентами-провокаторами из клана Равнос о том, чтобы превратить не-жизнь архиепископа в непрекращающийся ад. Ревнивый старейшина может предать своего старого врага в руки Последователей Сета, особенно если эта интрига увенчается гибелью этого врага. Пока один вампир располагает средствами манипулировать другим или использовать его, козни способны переступить все границы философии сект.

Даже старейшины Шабаша и Камарильи организуют собственные тайные сообщества, – подобные шепотки ходят среди анархов. В конце концов, многие из них настолько стары, что существовали и до столкновения двух сект. Поскольку положение в обществе дает определенные привилегии, старейшина одной секты может открыто общаться или взаимодействовать со старейшинами другой. Например, интеллектуал Вентру способен проводить века в спорах с Цимисхом, который однажды оказал ему радушный прием в своем домене. Политика меняется с течением времени, но их сообщение не прервется – ведь древние существа имеют долгую память.

Малкавиан, когда-то куролесивший на пару с Равнос, Тореадор, некогда любивший Ласомбра, Носферату, задолжавший Ассамиту за оставленную жизнь – подобные связи могут сохраняться столетиями, но в викторианскую эпоху должны храниться в тайне. Как только Сородич или Каинит сообщаются с кем-либо вне своей секты, его верность ставится под сомнение. Неповиновение приравнивается к измене своей секте, а скандал способен разрушить почтение, выказываемое вампиру его подчиненными. Положение вампира может быть подорвано всего лишь разоблачением истинных его объектов преданности – и это станет почти смертельным ударом для соперника нежити в борьбе за власть. Как следует ожидать, тайные заговоры лучше всего срабатывают, оставаясь тайными.

Благовоспитанные монстры

Каковы бы ни были предпочтения новообращенного – защищать Империю или пытаться опрокинуть ее, общество Камарильи служит образцом, с которым сравнивают все остальные политические принципы. Если вампир нуждается в компании своих сородичей, ему потребуется сосуществовать в среде Камарильи. Если же он подчиняется ритуалам и обычаям, необходимым для присоединения к культам викторианского Шабаша, вся его жизнь будет подчинена желанию уничтожить Империю.

Положение обязывает: Викторианский Князь

Если процветающий город викторианской эпохи считать примером общества Камарильи, то князь города станет образцом верований и порядков в этом обществе. С присущими ему выдержанными манерами джентльмена викторианской эпохи он до малейшей детали придерживается традиций. Разумеется, с равным успехом это может быть и княгиня, амбициозная леди, желающая обрести власть и почет, недоступные ей при жизни. В любом случае неудача означает для князя начало хаоса и, возможно, уничтожение. Во многих городах старейшины стремятся к поддержанию той же стабильности, какой ожидают от правления королевы Виктории смертные, и поддерживают одних и тех же князей веками. Сомнения в действиях князя ставят под угрозу сам социальный порядок. Каждый знает свое место, и для этого существует понятие статуса в обществе. Следовательно, вампиры викторианской эпохи знают, что слово князя может быть приравнено к закону.

Наследие бессмертия

Все вещи на свете подвержены старению, но некоторые неподвластны смерти. И Сородичи, и Каиниты открыто говорят о своем происхождении, чтобы показать, насколько они близки к Каину – отцу их проклятой расы. Число поколений между конкретным вампиром и Каином говорит о его силе и способностях. Младшие ввязываются в борьбу за обретение значимости, но, поскольку более старые поколения вампиров сумели выжить на протяжении веков (или даже тысячелетий), амбиции первых обычно пропадают впустую. Следовательно, иерархия нежити в викторианской эпохе остается неизменной – по крайней мере, пока потомки либо не уничтожат кого-то из старейшин, либо не покинут их окончательно. Новообращенные в викторианской эпохе – это не более чем столетние вампиры. Большая их часть относится к поколениям от 10 до 12. Обучаемые и наставляемые с четким пониманием традиций и этикета Сородичей, новички Камарильи лишь подтверждают собой мудрость выбора старших. Отчасти это проявляется в том, что старшие вампиры стремятся встроить новообращенных в классовую структуру еще более сложную по сравнению с теми, что формируют смертные. Новообращенные – инженю в аристократической лестнице Проклятых – обязаны поддерживать некие стандарты, нести определенную ответственность в пределах избранного ими домена и участвовать в вихре жизни общества. Неспособность соответствовать запросам своего сира может сопровождаться (обычно временной) потерей положения в обществе. Если же неонат сойдет с этой прямой и узкой дорожки – что неизбежно случается – общество тотчас становится его противником. Многие свято убеждены в том, что с приходом нового столетия эти устоявшиеся традиции канут в Лету. Новообращенные Шабаша не скованы подобными социальными обязательствами. Хотя епископ располагает влиянием, достаточным для того, чтобы уничтожить их одного за другим, он сознает, что стаи Каинитов-новичков лучше всего предоставлять самим себе. Вновь получивший

Становление Каинит захлебывается властью и свободой, которых он никогда бы не смог получить в викторианском мире смертных. Политика его не интересует. Каиниты, населяющие дикие земли, скитаются где желают и убивают кого хотят. Умные создания, проникающие в цивилизованные города, скрываются под маской приличия – аккуратно и скрытно строя интриги с целью взорвать спокойствие городов Камарильи. Служители Камарильи сумели прожить достаточно долго, чтобы отвоевать весомые позиции в городах цивилизованного мира. Они охотно принимают похвалу за многие важные события в современных городах, при этом начисто забывая о смертных, которые собственно являются истинной движущей силой. В роли стражей наиболее ценных территорий в крупных мегаполисах или же в качестве мелких интриганов на низких политических должностях, служители стремятся показать свою верность и получить за это награду. При этом они оказываются меж двух огней, не будучи ни новообращенными, ни старейшинами, и смотрят на обе группы с одинаковой бдительностью. Служители непрерывно строят заговоры против старейшин, пытаясь с помощью интриг улучить момент для продвижения в политической структуре, изменяющейся с той же медлительностью, с какой течет древнее vitae в жилах самих старейшин. С не меньшим энтузиазмом они тщательно следят за действиями новичков, вечно обеспокоенные тем, что могут лишиться своих бесценных теплых мест. Старейшины Камарильи обычно занимают позиции князей или первородных в городах. Немногие из них стары настолько, чтобы помнить, что было до политических разногласий между Камарильей и Шабашем. По этой причине они часто располагают личными тайными связями, переходящими границы различий. С помощью верных посредников они могут требовать выполнения обещаний или возрождать заговоры, организованные столетия назад. Выплыви эта информация, и неизбежный скандал способен уничтожить старейшину. Чтобы отвлечь внимание, они могут преследовать юных вампиров, подвергающих их слова сомнению. Пользуясь влиянием и привилегиями, они защищают устоявшиеся традиции общества до последнего. В Шабаше служителей нет. Наиболее близки к ним священники секты, поскольку они часто выступают посредниками между престолами епископатов и молодняком, принадлежащим к ним. Успешные старейшины Шабаша восходят к вершинам могущества подобно клирикам в этой нечестивой церкви. Старейшина Шабаша не получает заслуженной награды за годы тяжких трудов – вместо этого он должен бороться со своими недругами за власть. На вопрос, кто достоин должности, отвечают испытания, сохранившиеся с Темных Веков – огнем, светом и ритуальной битвой. В неосвоенных землях Нового Света Каиниты узнали новые способы помериться силами, подражающие ритуалам племен дикарей. Секта определяет границы подобных стычек, сдерживая накал конфликта ровно настолько, чтобы превратить старейшину в смертоносное оружие, еще один Меч Каина, которые сокрушит слабых защитников в городах Камарильи. Старцам в викторианскую эпоху выказывается глубокое почтение.

Если легенды правдивы, от их непрестанных интриг зависят судьбы народов. Говорят, что многие из них вкушают отдых в сердцах великих королевств Европы, а различные нации – всего лишь орудия в их арсенале. Используя свою сверхъестественную мощь, они тихо и незаметно встраивают старейшин в свои планы. В редких случаях Старцы участвую в событиях ночной жизни и сами, как это было в Темные Века. К примеру, печально известный Старец Вентру по имени Митрас на протяжении столетий был князем Лондона.И хотя большую часть его еженощных дел выполнял его потомок Валериус, последствия его правления вылились в обычай, который отлично приживется и в новом веке. Родоначальники этих древних вампиров – Патриархи – совершенно исчезли из виду, так что некоторые ставят под сомнение сам факт их существования. Они превратились в нечто вроде икон эпохи, грубо красочно выписанных в вампирских легендах. Эти кровавые боги охотились на смертных с библейских времен, выстраивая империю в один век и уничтожая ее в последующий. Мелочные махинации их далеких потомков – не их забота. Князи и епископы одинаково грызутся над пустяками вроде временной власти, но ужасные Патриархи существуют вне времени. Терпеливые и могущественные, они дожидаются упадка цивилизации, Конца Света. Сказано: когда они восстанут, на земле воцарится Ад, кульминация всего, что они создали. Втайне даже мудрейший боится их и нервно ждет знаков их скорого возвращения.

До расцвета этого благовоспитанного общества князья сговаривались, чтобы утвердиться в обширных доменах. Стремясь захватить все большие территории, тираны Темных Веков лишь наживали себе недругов, усиливая их притязания. Князь викторианской эпохи в большей степени защищен, объявляя своим доменом лишь один город. Внутри его он может следить за крупными стадами смертных, а заодно и за Сородичами, которые на них кормятся. В отличие от своих предшественников, он, скорее всего, узнает о любом нарушении в черте его владений. Но за этой маской вежливой жестокости князь прячет истинного себя, укрывая свои грешки и тайком пытаясь обуздать свои страсти. Аристократические обязательства стоят выше его личных нужд. Он – в высшей степени благовоспитанный монстр, и с помощью своих интриг должен обмануть себя самого столь же искусно, как и всех вокруг.

Кланы

Князь обретает власть потому, что с кровью, текущей в его мертвых венах, он унаследовал определенные желанные, харизматические качества. В конце концов, право рождения и воспитание определяют характер. Поэтому викторианские вампиры быстры в оценке Сородича по происхождению его сира. Князья определяют современный им мир путем сравнения с варварством Длинной Ночи, темных веков общества вампиров, и последовавшей за ней Войны Князей. Прошла уже тысяча лет с тех пор, как вампиры следовали многочисленным различным

философским путям, но Камарилья выжила именно благодаря тому, что человечность и скрытность ценились выше всего. Эту же идею князья поддерживают в отношении кланов: у каждого из них есть определенные чаяния и обязательства.

Когда молодой вампир впервые представляется князю, он излагает свою родословную и, следовательно, его определяют не его действия, а то, как его предки повлияли на его натуру. Наиболее яркий индикатор его качеств – принадлежность к тому или иному клану, «кровным родственникам», избравшим его своим потомком, носителем их сущности в своих жилах. Разумеется, эта заносчивость в высшей степени свойственна викторинской эпохе. Большинство викторианских вампиров – не изменяющиеся создания, вполне довольные своим *status quo*, и если среди них есть герои, они неизменно бросают вызов своему роду.

Викторианская Камарилья, наоборот, рассчитывает на то, что взгляды каждого клана будут соизмеримы с идеалами общества. Когда заблудшее дитя действует вопреки своему воспитанию, долг вампиров города – наказать его. Когда молодой вампир идет поперек малейшей из традиций, он встречает справедливое осуждение, но если нарушены законы общества, то дитя подлежит уничтожению. Потомкам часто преподают этот урок весьма сурово. Их сирам гораздо легче начать должное обучение дитя со знакомства с семью законными линиями крови вампиров, семью кланами Камарильи, описание которых приведено ниже.

Кланы Камарильи в викторианскую эпоху

Представителей клана *Бруха* считают бунтарями, интеллектуальными и непредсказуемо жестокими. Рост населения сдерживается политикой, нищетой и убогостью, и Бруха стремятся использовать свое инакомыслие, поддерживая любое движение, способное нарушить существующий порядок. Их привлекают современные политические веяния, от анархизма и синдикализма[5] до коллективизма и коммунизма. Для этих вампиров наступила эра Фабианского общества[6], Михаила Бакунина и первых последователей Карла Маркса. Соответственно, многие из них считают себя пролетариатом общества вампиров. В потайных комнатах они ожесточенно спорят о способах освободить человеческий род, хотя бы ради для собственного блага. Часто в запале, из самовлюбленности или фанатизма, они обращаются друг против друга, зато, объединившись, они набрасываются на врагов и жестоко им мстят, распространяя разлад в рядах Камарильи, подобно сумке с нитроглицерином в переполненном людьми помещении.

Обычные Сородичи называют их *Сбродом*. Их грубые натуры приспособлены к войне, и потому некоторые князья терпят их присутствие, привлекая их в качестве солдат при угрозе Крестового похода Шабаша. Сородичи, не подчиняющиеся Конвенции, больше

ценят их за интеллектуальный идеализм, даже если он зачастую превозносит добродетели нижайших слоев общества.

Вампиры клана *Гангрел* скитаются в диких землях. Внешне люди, они сильнее ощущают свое сродство с дикими животными, чем с человеческой расой. В то время как все большее количество сородичей переселилось в крупные города, Гангрел остались верными старому образу жизни, рыская по обширным территориям в поисках пищи. Само их существование подвергается, таким образом, риску, ведь именно Гангрел первыми замечают пришедших в движение врагов Камарильи. Но все же эти Сородичи не покинули человеческий род окончательно. Гангрел постоянно возвращаются в города, объявленные доменами князей, поскольку и они нуждаются в обществе своих. Если покинуть Камарилью навсегда, медленное погружение в чудовищные страсти неизбежно, – это известно и самому одичавшему вампиру.

Традиционно викторианские вампиры ожидают от *Животных* осведомленности об угрозах их городам и охраны границ их доменов. Подобные скоты не должны быть неотесанными настолько. Чтобы охотиться на смертных внутри доменов, взамен им следует уделять время избавлению окружающих земель от проблем. Такая позиция мало отличается от отношения хозяев поместья или управляющих к слугам. Князья допускают помощь Гангрел в качестве охотников или стражников; многие служат кучерами, посыльными, телохранителями. Сородичи вне Конвенции приветствуют Гангрел как равных, зная, что их острые клыки и когти могут потребоваться, если опасность будет грозить их убежищам в городах.

Викторианские *Малкавианы* – повелители разума. В эту эпоху наука открывает природу человеческого интеллекта и пределы рассудка, и вампиры клана с нетерпением ожидают откровений. Когда-то они были проповедниками тьмы, но теперь такие ученые, как Фрейд, придали их сумасшествию новый смысл. Безумие больше не воспринимается как кара Господня, напротив, викторианские психиатры обнаружили новые, смелые пути его изучения. Пока они исследуют своих пациентов в художественных студиях – или помещают их скопом в лечебницы для умалишенных – Малкавианы незримо манипулируют и больными и докторами, действуя с ви́дением, которым наполнена сама их кровь. Собираясь вместе, они простирают это ви́дение на других Малкавианов, в эйфории анализируя концентрированное безумие.

Клан в целом традиционные вампиры называют *Лунатиками*, опасными созданиями, которых по меньшей мере нужно держать на привязи. Многие из них способны поддерживать рассудочность довольно долго, но в трудные времена их проблемы дают о себе знать в самой уродливой и безвкусной форме. Неважно, насколько хорошо им удается изображать подобающее поведение, – безумие рвется из них, словно стремительный ураган. Их стремление понять сумасшествие смертных – это, без сомнения, лишь тщетные попытки представить себя

чем-то отличным от их истинной сущности. Остальные вампиры ценят в Малкавианах их ви́дение и мудрость: если кто-то сумеет найти ключ к их помутненному рассудку, то он сумеет увидеть положение дел в ином свете.

Носферату этой эпохи обречены на убогость и разложение. Проклятие вампиризма превращает их в кошмарных созданий, и в результате они вынуждены обитать в самых уродливых уголках дна викторианского мира. Представители низших слоев общества охотятся друг на друга ради малейшего шанса на выживание. Когда здесь льются реки крови, Носферату спешат накормиться. Как только жажда проходит, они организуются со сверхъестественной хитростью. На протяжении всей эпохи многие крупные города простирают свою инфраструктуру под поверхностью земли, от арочных каналов лондонского Атенеума[7] до подземных поездов викторианского Готэма[8]. Старейшины и первородные Носферату постепенно стали считать эти новые территории личными владениями. Странно, но немногие князья находят в себе смелость оспаривать эти заявления – или силы вычистить очистить территории от их обитателей. Поэтому князья соглашаются с ними, чтобы привлекать к Носферату как можно меньше внимания.

Обычно Сородичи считают *Сточных Крыс* паразитами, особенно потому, что истинное их число в городе подсчитать сложно. Кто знает, какие гадкие замыслы они скрывают под землей? С кем они общаются, открывая тайны, неизвестные ни князьям, ни первородным? Для мудрого князя способность Носферату собирать подобную информацию делает их полезным инструментом, однако приглашать кого-то из них на общественное мероприятие было бы сумасшествием. Многие Сородичи в истинно викторианской манере считают, что ужасающая внешность Носферату, вне всяких сомнений, отражает моральное разложение самой его души – так френолог подмечает преступную наклонность разума в деформации нависших бровей дегенерата. Вампиры вне Конвенции не могут простить подобной моральной гибкости, но способны изобретать новые пути использовать ее. Некоторые измученные Носферату постоянно стараются приобрести человеческие черты, будто пытаясь искупить грехи, которые обрекли их на столь недобрую судьбу. Это шанс для зла, сокрытого в столь чудовищных созданиях, явить миру хоть немного добра. Однако следует помнить, что Сточные Крысы – дно Рода Каина и наиболее отвратительные твари в нем. Общество вполне справедливо метит их клеймом социального остракизма.

Вампиры клана *Тореадор* преуспевают там, где процветают смертные и развиваются искусства смертных. Они ценят человечность гораздо больше, чем любой другой клан, даже если им не удается имитировать ее так хорошо, как хотелось бы. Тореадор управляют замысловатым танцем высшего общества, часто возглавляя его в качества эталона. Бывает, они берут на себя роль пастырей человечества – хотя иногда

делают это ради того, чтобы кормиться в толпе и утолять свою жажду жизни. Искусство отражает высшие устремления викторианского общества, и потому Тореадор высоко ценят художественные достижения. Светочи мира искусства влекут их, как пламя влечет мотыльков, и эти Сородичи алчут искры великолепия, обитающей в смертных артистах. Печально, но множество Тореадоров утратили эти прижизненные качества. Вампиры по своей сущности существа статичные, пережитки ушедших веков, и многим из них недостает творческого огня. Нетленная плоть их тел сохранилась, но сами они восторгаются изменчивому течению жизни. Плоть Тореадор стала холодна, подобно мраморным дворцам охраняемых ими Элизиумов, но тела пылких мужчин и женщин согревает кровь.

Традиционные Сородичи превозносят этот клан как один из столпов, поддерживающих общество Камарильи, но втайне они считают Тореадоров жизнелюбивыми и терпимыми *Дегенератами*. Они возмутительно пятнают себя тем, что слишком свободно якшались со стадами смертных, отдаваясь на волю страстей. То, чего они не могут ощутить, они берут от своих живых жертв. Именно один из них, Рафаэль де Коразон, говорил так выразительно при основании Камарильи, что его собратьев следует приветствовать – хотя бы с целью соблюсти приличия. Сородичи, не принявшие Конвенцию, знают, что Тореадор сохранили особый взгляд на человеческое общество, едва ли не забытый старейшинами. В редких, уникальных случаях они могут вновь обрести страсти, которыми обладали при жизни.

Тремер веками сохраняют свое вековое общество мистиков и колдунов. Этот век для них возвещает о возрождении оккультизма, и они с радостью сопровождают его развитие и описывают его. Провидцы, такие как Блаватская, Уайт, Гарднер и даже Кроули[9] следуют за различными отблесками света истинного знания. Маги Тремеров изучают открытия этих смертных и адаптируют их к собственным тауматургическим приемам. Для Дома Тремер это век спиритуализма, теософии, Вольных Каменщиков и Золотой Зари. Многие члены этих орденов рассказывают о тайных наставниках, которые должны привести их к величайшим откровениям. Клан Тремер готов восполнить этот духовный вакуум, играя роль просвещенных лидеров, которые приведут избранных учеников к бессмертию, поработят тех, кто однажды может достигнуть величия, и уничтожат остальных. На протяжении столетий они представали узурпаторами сверхъестественных знаний и сил.

Сородичи, чтящие Традицию, осознают, что *Колдуны* захватили значительную долю власти в Камарилье, формируя единый фронт против тех, кто подвергает сомнению Совета Семи старейшин клана, находящегося в Вене. Разумеется, лидер этого совета, сам Тремер, исчез и, без сомнения, дремлет в многовековом оцепенении, причиной которому его нечестивые деяния. Мудрым Сородичам известно, что Тремер запросто предают друг друга в борьбе за власть внутри клана, и потому за всеми ними нужно пристально следить. Сородичи вне

Конвенции знают, что тауматургия, которой повелевают Тремер, – мощное оружие, которым пользуются многие молодые вампиры при поддержке союзников вне клана. Однако предполагается, что Тремер, больше чем какая-либо другая линия крови, ставят преданность клану выше всех остальных отношений. Тех, кто используют секретные знания клана или учат им кого-то вне клана, могут призвать в Вену для должного «наставления» в послушании.

Вентру викторианской эпохи – аристократия ночи, отобранные представители благородных семейств; многие из ныне живущих мировых вождей – их потомки. Пока что немногие Вентру происходят из лидеров бизнеса и промышленности, и потому последователи старых, более благородных традиций относятся к ним с презрением. Цивилизованный мир чтит положение в обществе, и никто не проявляет добродетели (или безрассудство) высших слоев общества так, как это делает клан Вентру.

Традиционные Сородичи считают *Знать* аристократией среди нежити и даже сочиняют истории о том, что различные династии Вентру придерживаются различных идеалов. Вампиры Камарильи могут хвалить клан в целом, но втайне злословят об отдельных его представителях, припоминая каждому его мельчайшие несовершенства и проступки. Остальные Сородичи не считают постыдным решение какого-либо Вентру не стремиться к власти, даже если он избирает столь низкое занятие, как, промышленность или бизнес.

Кланы и манера поведения

Вампиры, принадлежащие к одному клану, называются единокровными, поскольку разделяют кровь одной линии. Аристократы викторианской эпохи убеждены, что воспитание передает от одного поколения к поколению некие неощутимые преимущества, и точно так же старейшины Камарильи уверены, что молодняк их кланов должен демонстрировать подобные вкусы. Потомки стоически выносят все это, ибо знают: такова их участь в не-жизни. Внутри собственных котерий они могут без понимания относиться к возлагаемым на них надеждам, но им будет неописуемо трудно добиться расположения своих сиров, не следуя досконально этим традициям на публике. Поступать же иначе означает подвергать сомнениям само общество, оставляя вампира чем-то чуть большим, чем одинокий монстр, выдуманный своими запуганными жертвами. Камарилья заставляет Сородича викторианской эпохи поверить в то, что без уважения внутри секты он – ничто.

Одна из причин такой строгости – страх перед Шабашем, что неудивительно. Молодняк приучают к бдительности, поскольку хорошо известно, что Шабаш может заслать шпионов в самое сердце городов Камарильи. Страх отчасти оправдан, но опять же многие старые вампиры, хранящие память о ночах до основания обеих сект, могут иметь обязательства или даже тайно работать вместе с другими

вампирами, избравшими иную политическую стезю. Используя этот видный образец двойных стандартов, старейшины не только используют страх перед Шабашем как средство удержать детей в послушании, но даже предостерегают их от разговоров с Каинитами. Когда сообщение старейшины с кем-либо из Меча Каина становится очевидным, последствия разоблачения ужасны, однако его положение в обществе обеспечивает ему неприкосновенность и привилегии, которых дитя попросту не имеет.

Выбор Рассказчика: Положение в обществе

В викторианском обществе восхождение к высшей касте социального уклада – процесс трудный, но осуществимый. Для упрощения рассказов викторианская Камарилья может быть разделена на три уровня: низший, средний и высший классы. Этот статус в первую очередь определяется кланом, но обладание примечательной родословной или совершение значимых поступков может позволить карабкающемуся по социальной лестнице преодолеть многие ограничения. В терминах игры эти стремления отражаются в разделе Статус/Окружение. Рассказчики, желающие добавить подробностей, могут руководствоваться следующими принципами: Высший класс. К высшим слоям общества викторианской Камарильи принадлежат большинство Вентру и Тореадор. Чтобы считаться вампиром-аристократом, персонаж должен принадлежать к одному из этих кланов, активно участвовать в делах секты и иметь хотя бы один пункт в разделе Статус/Окружение, в остальных случаях он принадлежит к среднему классу. Тремер или Гангрел с пятью пунктами Статуса также считаются высшим классом. Вентру или Тореадор с пятью пунктами Статуса – практически образчик доблестей Камарильи. Средний класс. Тремер и Гангрелы – своеобразная «буржуазия» секты. Колдуны подпортили репутацию своего клана постоянным интересом к оккультным делишкам, тогда как многие Гангрелы подняли мнение о себе, рискуя своими не-жизнями на защите доменов Камарильи, и не считаются более безнадежными грубиянами. Чтобы оказаться в среднем классе, персонаж также должен быть вовлеченным в дела секты. К среднему классу можно отнести и Малкавиана со Статусом 3, тогда как при пяти пунктах Статуса он окажется в высшем классе. Низший класс. Бруха, Малкавианы и Носферату расцениваются как низшие слои общества секты. Столкнувшись с приличным количеством насмешек над своими амбициями, они сформировали собственные сообщества внутри Камарильи и ценят идеалы, кажущиеся аристократам секты непонятными. При наилучшем стечении обстоятельств Бруха с пятью пунктами Статуса принадлежит к среднему классу. Носферату располагают минимальными шансами продвижения по социальной структуре, если только за ними не числится особенно ценных услуг Камарилье.

Старшие вампиры клана относятся к единокровным вампирам как к членам семьи, якобы представляя их интересы на наиболее значимых политических собраниях. В действительности они этого не делают. Викторианский этикет требует проявления каждым из различных слоев общества определенной ответственности по отношению к порядку в самом обществе. Все большее число молодых вампиров восстает против подобных идей. Они могут изображать послушание на крупных собраниях, но вдалеке от бдительных взглядов втайне занимаются собственными планами действий. Резко контрастируя с ними, подающие надежды потомки поддерживают идеи своих сиров – и используют их как рычаг для противостояния, выявления и уничтожения мятежных детей.

Знания для искушенных

Прибывая в город, гость должен придерживаться определенных норм вежливости. Представившись князю, он может изучить места, где обычно собираются его соплеменники. Местные сородичи имеют собственные убежища, но наиболее влиятельные из них содержат также несколько заведений для своих потомков. Подобные места, как правило, не являются открытыми только для конкретного клана. Вампир любого клана и поколения может быть принят в подобном заведении, но многие места все же открыты исключительно для кого-то или же для всех, кроме кого-то. Как и следует ожидать, каждое из этих заведений облюбовано определенной группой единокровных Сородичей.

В модных салонах Сородичи-идеалисты обсуждают проблемы своего времени. Многие салоны расположены в угрожающей близости от мест скоплений живых – кофеен, ресторанов и даже особняков состоятельных смертных, покорных воле не-живых. В отдельных кабинетах, бдительно охраняемых сторонниками, политика и вражда Проклятых обсуждается над нетронутыми бокалами вина или чашечками кофе. Наиболее модные салоны могут охраняться наравне с Элизиумами. Наиболее скандальные же осуждаются городскими гарпиями и в итоге закрываются. Самым успешным салонам часто покровительствуют и оказывают поддержку Тореадор.

Джентльменские клубы – другое пристанище для состоятельных, поскольку многие богатые мужчины предпочитают одиночество, насладиться которым они могут, лишь укрывшись в частном клубе. Членство в них избирательно, и неслучайно многие служители организуют клубы, открытые лишь ночью и доступные только не-живым определенного происхождения. Клубы смертных формируются на основе политических предпочтений, увлечений, военной службы, интересом к различным видам спорта или даже по асоциальным критериям, как «Диоген», где членам клуба запрещено громко разговаривать. Клубы Сородичей скрываются за аналогичными ширмами, но обладают более строгими ограничениями доступа, в некоторых случаях обусловленными делами многовековой давности.

Наиболее дорогие клубы принимают лишь избранных старейшин клана Вентру, но могут с трудом вытерпеть и присутствие молодых вампиров, пользующихся их покровительством.

Атмосфера в капеллах более изысканна, будто пропитана духовностью. Храмы и ложи привлекают желающих отведать вкус запретных знаний, но в святилище капеллы допускаются лишь участники «внутреннего круга» некоторых тайных обществ. Члены многих подобных орденов могут умереть и родиться заново через крещение кровью, принося клятвы верности своим новым хозяевам. Несколько избранных Сородичей, допущенных коснуться искусства Тауматургии, проводят ритуалы, несопоставимые с обрядами большинства других магических школ и учений. Тремере часто смотрят искоса на любого Сородича или Каинита, кто смеет использовать капеллу без их соизволения. По сути, многие капеллы, поддерживаемые кланом, требуют принесения клятвы на крови в качестве условия инициации.

Ночлежки – темные углы, где собираются бедняки. Обнищавшие массы народа отчаянно ищут крова, занимая одну кровать дюжинами, а иногда и по два десятка каждую. Грязные и больные, они превращаются в рассадник паразитов и недугов. Бедность подавляет настолько, что многие смертные, чтобы уцелеть в этой обстановке, глушат свои чувства алкоголем. Подобные места можно найти на верхних этажах зданий, часто соединенных переходами, или же в пугающей близости от подземного мира городов. Одна из наиболее известных ночлежек, приют Святого Джайлза, простирается на несколько городских кварталов. Как и следует ожидать, ночлежки – превосходное место укрытия и для неразборчивых хищников, в том числе Носферату, обожающих наблюдать за чужими страданиями.

Сумасшедшие дома – поле для игр умалишенных. Их не-живые обитатели незаметно крадутся по ним, наблюдая крайности людской жизни. Для них истина заключена не в религии или пророчестве Каинитов, но в откровениях самого разума. Здесь Сородичи ставят эксперименты на смертных существах, иногда направляя живых врачей, ведомых теми же страстями. С этими местами, очевидно, знакомы Малкавианы, которые посещают их когда вздумается и поступают как пожелают, хотя и сами они известны тем, что заточают людей в застенках собственноручно созданных преисподних.

Университеты привлекают интеллигенцию. В их пределах вампиры, склонные к философии, спорят над вечными идеями. Старейшины часто объявляют университеты частью своих доменов, устраивая частные собрания и обмениваясь там традиционными и оккультными знаниями. Скрывая эти дискуссии за ширмой тайных обществ, они могут приглашать к участию в них и смертных гостей, хотя последних позже могут сверхъестественным образом заставить забыть о подобных беседах. В этой изысканной обстановке проводятся радикальные

политические дебаты. На этой арене часто появляются интеллектуалы Бруха, подобные борцам, выходящим на ковер. К сожалению, молодняк с горячей кровью чересчур увлекается такими спорами, и они частенько выливаются в настоящие бои на кулаках.

Притоны являются чудовищными пристанищами для преступников, банд и прочих атрибутов дна викторианского мира. Здесь торгуют краденым добром, бандиты планируют свои жестокие дела, а юные мошенники осваивают уловки в торговле. Разумеется, притон может служить тем, кто работает на не-живых более открыто, базой для вербовки. Эти места нелегальной деятельности часто оберегаются наблюдателями – попрошайками, нищими, беспризорниками и оборванцами, которые могут предупредить своих незримых покровителей при приближении врагов. В зависимости от того, кому они служат, они разведывают происходящее для властей, охотников или даже враждебных вампиров. Многие становятся полезными для независимых вампирских кланов (включая Джованни и Последователей Сета, описанных ниже).

Викторианские некрополи – города мертвых (по определению), и потому они интересуют нежить. Кладбища обладают огромной религиозной силой и значением, особенно в готическую викторианскую эпоху. Наследие смертных хранит чрезмерное отображение горя, запечатленное на века в мраморе. Люди викторианской эпохи относятся к самой смерти с обычным почтением и неумеренностью. С таким же энтузиазмом вампиры, собирающиеся здесь, выполняют определенные чудовищные ритуалы, хотя многие дети даже не знают о существовании этих обычаев. Оживление мертвой плоти, ужасы погребения заживо, тайные обряды, практикуемые в искусно украшенных мавзолеях – в мире, где реальны вампиры, возможны и гораздо более нечестивые вещи.

Кладбища и церкви – святые места, одинаково подвергающиеся осквернению Шабашем. Для наиболее стойких и верных традициям сторонников Камарильи ясно, что их враги творят свои мерзкие дела, восставая против самого Господа. Сама структура их общества – замысловатая попытка осквернения, и, по слухам, наиболее могущественные Каиниты продали свои души демонам в обмен на сверхъестественные способности. Наряду с тем, что освященная земля приводит Сородичей в замешательство и даже ранит их, становится очевидным, зачем враги цивилизации стремятся осквернить эти святые места. Если некие старейшины подтверждают свое человеколюбие в попытке привлечь к себе милость Божью, она вне сомнений не сможет сравниться со страданиями, ожидающими сборища вампиров, полностью отринувших эти благородные идеалы.

Наследие крови

Цивилизованные вампиры ценят преимущества создания потомства,

причем не на время жизни, а на целую вечность. Уставшие от быстротечных удовольствий от охоты на живую добычу, викторианские вампиры выслеживают смертных, достойных дара, – и что еще более важно, тех, кто, по мнению вампира, сможет вынести тяжесть Становления. Сама сущность викторианского общества, конечно, обусловлена значимостью классовой структуры. Образчики смертного общества, высший свет, пользуются особым уважением потому, что определенные желанные свойства якобы нисходят от предыдущего поколения к последующему. Так же происходит и с Сородичами, поскольку они не вполне «присоединяются» к клану. Дитя обретает наследие, и, следовательно, должно демонстрировать викторианские добродетели, чтимые этим наследием. Даже самый низкий и извращенный Носферату ищет себе потомка, способного вынести проклятие не-жизни со стойкостью и отвагой смертного (или же, в зависимости от характера сира, звериной хитростью).

Создание потомков также является для сообщества Сородичей способом адаптации к духу времени. Сородичи, Становленные в викторианскую эпоху, чувствуют себя свободно в ее среде. Хотя потомки редко способны точно оценить своих старейшин, они иногда служат экспертами в современном обществе смертных. Таким образом, старшие вампиры не только подражают моде смертных, на которых охотятся, но еще и продвигают свое потомство в качестве примеров для подражания. Увы, вампиры – существа статичные по своей сути, сохранившие множество отношений и интересов, демонстрировавших их при жизни. Искра великолепия, которую сир надеется взрастить, в ночном мире вампиров меркнет в сравнении с новшествами освещенного солнцем человеческого мира.

Убежища и домены

Обустроив себе безопасное место, которое он может назвать своим, молодой вампир окончательно утверждает свою независимость. Хотя путешествия, несомненно, расширяют кругозор, странник никогда не будет пользоваться таким уважением, как городской вампир, добывший себе местечко в выбранном им городе. Положение в обществе определяется не только происхождением и окружением, но и расположением убежища, куда можно вернуться на рассвете, избежав беспощадных лучей солнца. Гангрел засыпают в земле диких пространств, Цимисхи с удобством устраиваются в гробах с землей из их родных стран, Вентру окружают себя тщательно отобранными сторонниками в своих темных поместьях – каждый вампир ищет собственное укрытие, где он мог бы отдохнуть от сумятицы смертного мира.

К любому укрытию предъявляется несколько основных требований. Слабейший луч солнца может превратить вампира во вспышку яростного пламени, и потому его убежище должно оставаться нетронутым и погруженным во тьму в течение дня. Оно должно быть

изолированным, препятствуя попыткам самого любопытного смертного разбудить (или обнаружить) вампира в его оцепенелой дремоте (кол в сердце не способен убить вампира, однако охотник, нашедший спящего вампира, может таким образом парализовать его). Укрытие также должно быть надежным, особенно когда восходит солнце, поскольку вампир пробуждается медленно, особенно если его натура чудовищна или сродни животным. Городские бессмертные считают, что убежище должно соответствовать характеру вампира, ведь когда его посещают или обнаруживают, оно говорит за своего хозяина.

Наиболее старые вампиры идут чуть дальше последнего критерия, объявляя область вокруг своего убежища своим доменом – такое доступно лишь самым сильным и влиятельным вампирам, особенно в викторианскую эпоху. Это не просто область ответственности, но и географическая граница владений того или иного Сородича. По сути, вампиры не контролируют эти территории, но, согласно обычаю, любой, кто желает пересечь их, должен спросить разрешения у вампира, под чьей защитой они находятся.

Лучшим для молодого вампира будет ограничить свои притязания ближайшей к убежищу территорией – объявить своей большую область означает получить вызов от каждого, кто пройдет по ней. Старый вампир может проверить отвагу молодого, просто оставив его стороннику визитную карту, а князь возложит всю ответственность за всякие подозрительные или угрожающие действия на территории на дитя.

Князь, по определению, объявляет своим доменом на наиболее крупную, густонаселенную и престижную область в городе. Однако прошли ночи, когда можно было заявить права на обширные земли. Подобная заносчивость считается старомодной, а учитывая опасность вторжения Шабаша, еще и чрезвычайно непрактичной.

Охота и человечность

Вампир жаждет человеческой крови и должен учиться усмирять этот голод. Охота становится не просто способом выживания, но скорее формой искусства. Сородичи этой эпохи не просто кормятся кровью. Они наслаждаются, смакуя медленную смерть своих жертв. Они не просто осушают кровь тех, кого они забирают, а приносят их в жертву на алтарь невинности.

Развращенные Каиниты и цивилизованные монстры считают возбуждение охоты упражнением, обостряющим чувства и разгоняющим кровь. Истинные эпикурейцы ужаса не стремятся выбирать себе в жертвы случайных незнакомцев, вместо этого они находят один источник *vitae*, который используют днями, а иногда неделями и месяцами. Таков стиль этого века. Люди и монстры обитают в этом мире бок о бок. С приходом ночи различия между ними пропадают в

лондонском тумане.

Газ, освещающий эти ночные прогулки, вынуждает быть проницательным. За исключением нескольких прогрессивных заведений, благословленных электрическим светом, любое собрание людей после наступления сумерек освещается пламенем. Как хорошо известно не-живым, вампиры, не сумевшие справиться со своей страстью, испытывают неописуемые приступы неистового стремления убивать, если столкнутся с тем, чего боятся, в том числе с огнем, одной из немногих стихий, которая способна причинить им вред. Чудовищные создания поддаются приступам ужаса при виде пламени, и потому те, кто постоянно окружен газовым светом, должны обуздать свои чувства. В цивилизованном мире охота при свете рожка требует сдержанности.

Недостаточно сообразительные Сородичи могут проявлять сверхъестественные способности при охоте или открыто убивать свою добычу. Эти неосторожные дураки становятся чудовищами в готической литературе. Смертные верят, что вампиры – если они существуют – поддерживают себя с помощью убийств. Каиниты Шабаша распространяют эту славу, забивая свои жертвы подобно скоту. В диких землях такое веселье вполне возможно, ведь простые крестьяне не могут соответствующе вооружиться, чтобы противостоять повелителям ночи. В сердце Лондона, наоборот, вооруженное и образованное население может быстро накинуться на рыскающего среди них убийцу.

Цивилизованные вампиры ценят иные литературные примеры. Например, «Кармилла» Ле Фаню, где бессмертная соблазнительница становится подругой молодой женщины в расцвете лет. Познакомив ее с новыми странными ощущениями, вампирша в течение многих месяцев искушает девушку, пока та не оказывается скорее мертва, чем жива. Можно упомянуть и Дракулу из повести Стокера, медленно пьющего жизненную силу невесты Харкера на протяжении недель. В этот век фантазий романтичные вампиры припадают к одному и тому же «сосуду» снова и снова. Они могут даже завершить союз, предложив жертве Становление и окрестив ее тьмой, в итоге подарив ей вечное проклятие. В этом заключен поистине викторианский идеал, и, как многие другие, он зачастую пагубно искажается.

Более практичные создания ночи кормятся тогда и там, где сумеют. Одинокий путник может стать жертвой скитающегося Гангрела. Несчастный бедняк может избавиться от страданий, покорившись поцелую Носферату. Вентру часто глотают кровь аристократов, а Тремеры поддерживают себя кровью, получаемой во время ритуалов. Сородичи, желающие забыться, поглощают *vitae*, загрязненное абсентом, опиумом или лауданумом[10], «вдыхая пары опия» в потоках крови тысяч жертв. Вкус крови доступен во многих экзотических формах, способных удовлетворить эзотерические манеры, приобретенные в бесчисленных трапезах. В готической литературе злодей олицетворяет грехи героя, причем это могут быть проступки его

предков или пороки и изъяны характера самого героя. Подобные вымыслы могут иметь под собой реальную основу. Добыча, вызывающая жалость, порождающая гнев или угрожающая самому существованию охотника, умирает быстро. После убийства раскаивающийся хищник может позволить умирающей жертве отведать крови вампира, порождая тем самым новое дитя. Так охота становится чем-то большим, нежели поддержанием существования. Вампир может охотиться веками за единственным смертным, достойным получить Становление.

Пиршество душ

Проклятый Богом, Каин стал первым из вампиров. Сказание о нем растет с каждым поколением. Викторианский молодняк видит его почти что в религиозном свете, поскольку, согласно легенде, Всевышний уничтожил душу Каина, навеки закрыв ему путь в Царствие Небесное. Нет большего проклятия, чем утратить всякую надежду на спасение.

Легенды Камарильи гласят, что вампиры, взошедшие к состоянию «идеальной человечности», способны отречься от грехов своей не-живой плоти и вернуть себе милость Божью. Чистая душа спасает мертвую плоть с помощью мистического ритуала воскрешения, известного как дыхание Голконды. Спорный момент состоит в том, является ли это истиной или всего лишь еще одно воплощение совершенства, используемое для манипулирования идеалистичными потомками. В любом случае, исполненные надежды Сородичи воспринимают это как знак, что шанс на спасение для души вампира, хоть и призрачный, еще остался.

Викторианские вампиры часто настаивают на том, что плоть их извращена, но душа уцелела. Старейшины Сородичей также утверждают, что их врагам из числа Шабаша известен ритуал Амаранта, нечестивый обряд, позволяющий им поглощать души уничтоженных ими вампиров. Убив более старого вампира (особенно старшего по поколению), вампир пожирает кровь своей жертвы и забирает мощь его души.

Поскольку этот обычай относится к наихудшей степени предательства, его часто называют диаблерией, а совершающие его осуждаются. Совершая диаблерию над старшим вампиром, культист Шабаша, в сущности, крадет его силу, понижая свое поколение и продвигаясь ближе к Каину. В этом одна из причин, по которой сходки монстров очерняются подобно злодеям, ведь они угрожают не столько доменам Камарильи, сколько самим душам Сородичей.

Невозможно помыслить, чтобы кто-то из Сородичей викторианской Камарильи совершил такое преступление. Те, кто обладает сверхъестественным ви́дением, могут обнаружить вокруг диаблериста нездоровую ауру. Согласно обычаю, именуемому Традицией

Уничтожения, подобный злодей должен быть убит. Однако, опять же, здесь есть определенная доля лицемерия. Распространено подозрение, что сам основатель клана Колдунов, Тремере, достиг ранга одного из 13 Патриархов, пожрав душу Древнего. В свойственном викторианской эпохе стиле, многим потомкам объясняют, что все Тремере обладают подобной подлой жилкой, несмотря на то, что такая же присуща и остальным шести кланам секты.

Узы крови

Старшие вампиры часто не упоминают о том, что владеют собственными, пусть и более слабыми, вариантами дьявольских ритуалов. Вопреки тому, что сказали бы ученые Рима, кровь – не просто воплощение жизни, но и мера самой души. Когда один вампир пьет из вен другого, они становятся «родственными душами». Новый хозяин покоряет своего слугу, в некотором смысле порабощает его. Акт поглощения чужой крови определяет роли повелевающего и подчиняющегося. Хозяина иногда называют правителем, а слуга попросту становится невольником. Если невольник выпьет кровь правителя трижды в течение по меньшей мере трех ночей, он становится зависимым от него навечно – таковы сплетни, передаваемые шепотом В действительности узы крови со временем слабеют, но старшие вампиры редко удостаивают этими знаниями потомков, дабы те не отказались от глотков опьяняющей крови самих старейших.

Со свойственной викторианской эпохе преувеличенной чувствительностью, кровавые узы были подняты к новым высотам романтического смысла. Теперь в самую пору устраивать великолепные пиршества для молодых вампиров, почитающих своих старейшин подчинением узам крови. Принятие кровавых уз воспринимается как признание своего законного места в обществе. Поскольку молодняк приучают к почитанию их сиров, неудивительно, что мысль о вечном порабощении их не пугает. Часто воспринимаемые как наказание, узы крови стали мощным стимулом подчиняться правилам – или, по крайней мере, изображать подчинение правилам. Многих Сородичей учат, что кровавые узы сохраняются, лишь когда старший вампир держит младшего в рабстве. Это ложь, как и многое в обществе Камарильи.

Тайные узы крови традициями общества не признаются, и оттого могут быть гораздо более ужасающими. Связи, созданные украдкой, часто отрицают требования самого положения в обществе. Дитя способно поработить старейшину, если оба произведут все необходимые действия, и узы будут столь же крепки, как любые другие. Используя предательство и интриги, умалишенный может сделать своим невольником здравомыслящего, крестьянин – благородного, а совет Первородных способен подчинить своей воле князя. С помощью силы своей крови женщина, очерненная викторианским обществом, может обеспечить себе власть над мужчинами, которые ее поносили. Как только невольник покоряется повелителю, обряд связывает их в

кровавом союзе. Как следует ожидать, такие варианты развития событий в приличном обществе не обсуждаются. Открыто демонстрируя то, что считается «правильными» узами крови между сиром и потомком, или старшим вампиром и неонатом, структура общества укрепляется.

В это время старейшины капелл Тремеров настаивают на том, чтобы все новообращенные дважды подверглись кормлению кровью каждого из семи лидеров клана. Эта процедура обставлена всеми признаками высшего посвящения. Хотя старейшины утверждают, что Камарилья может спасти души своих потомков, те не придают значения опасности, которой подвергаются на самом деле. Неблагоразумное дитя вскоре может обнаружить себя в рабстве того самого старейшины, кто даровал ему Становление.

Не-живые аристократы

Цивилизация требует беспристрастного управления. Старейшины Камарильи устанавливают свое главенство над городами людей, насаждая послушание с помощью драконовских законов. Подобно тому как Сородичи повторяют поведение, продиктованное знатностью и тактом, их взаимодействие с обществом обычно используется для поддержания гораздо более древних верований. Старейшины не могут «править» городами по-настоящему, однако используют их для собственной выгоды. Если дитя желает извлечь пользу из идей, искусства, жизненной силы крупнейших городов, ему следует повиноваться «власти крови», установленной аристократией нежити.

Князь города консультируется с советом Первородных. В крупнейших городах мудрый правитель признает Первородного в каждом из наиболее многочисленных кланов его домена. Нет гарантии, однако, что какой-либо определенный клан будет представлен в городе. Сам принцип совета основан на всеобщем тщеславии. В теории, его члены представляют вампиров своего клана, на практике же любое утверждение о поддержании демократии – лишь ширма. Совет фактически консультирует князя по отдельным случаям, обычно касающимся какого-либо клана. Каждый Первородный может утверждать о том, что его клан един, но все это – чуть более чем способ лишить младших по положению индивидуальности. Камарилья викторианской эпохи гораздо чаще порабощает, чем наделяет силой.

Стоит кому-то из потомков не согласиться с одним из членов этого августейшего совета, и он столкнется с реакцией Секретаря, помощника Первородного, призванного насаждать лояльность. Немногие идеалисты верят в то, что единокровные вампиры должны поддерживать амбиции своего Первородного просто по родству крови. Большинство Секретарей, однако, в лучшем случае лицемеры, в худшем – забияки. Принять требования своего клана способно обеспечить вампиру источник средств – или стать для него обузой. Местный Первородный часто определяет границы влияния. Новообращенные вампиры знают,

что могут обратиться к своему Первородному за советом, поскольку тот готов с готовностью наставить их в убеждениях кланов, но подобная помощь, согласно требованиям общества, должна быть отплачена той же монетой.

Многие из самых тягостных из этих общественных обязательств определяются городскими гарпиями, Сородичами, одержимыми возмутительными вопросами чьего-либо положения в обществе. признанные милостью князя (или действующие вопреки ей), они посещают празднества и приемы Камарильи, проводимые в городе. Контролируя приемлемые беседы, они восхваляют или осуждают, как им заблагорассудится. Со своей отличной памятью они быстро указывают на любые нарушения общественного этикета. Хотя это может показаться тривиальным, поддержка старейшин часто может зависеть от благосклонности гарпий, поскольку они даруют одобрение общества в целом.

Вековые Традиции

Обычай никогда не бывает абсолютным – это оружие, подвластное исключительно тем, кто пребывает у власти. Сообщество Сородичей было основано на шести Традициях, кодексе общественного «закона», оберегаемого еще с Темных Веков (а если верить некоторым историкам из числа Сородичей – то и раньше). Хотя бессмертные Сородичи – неизменные, типичные создания, их обычаи в высшей степени ситуативны. Князь расценивает эти обычаи согласно обстоятельствам, и если он умен, он насаждает свою оценку без жалости. Текст каждого изречения мало изменился за прошедшие годы, но каждое поколение использует их новыми, прогрессивными способами.

Первая Традиция: Маскарад

Не открывай природы своей не принадлежащим Крови, иначе будешь лишен прав Крови твоей.

Хотя самые обыкновенные люди не способны с легкостью доказать существование вампиров, они все же могут подозревать об этом. Страх часто останавливает их от того, чтобы вслух говорить о своих подозрениях. Общество может избегать тех, кто открыто излагает подобные верования. Для людей Викторианской эпохи суеверия обладают силой. Пока наука неизбежно отодвигает незримые ужасы глубоко во тьму, даже самый утомленный горожанин все еще может чувствовать их присутствие. Образованные джентльмены могут надсмехаться над фантастическими историями в безопасности ярко освещенных салонов, но они, без сомнения, будут оглядываться, добираясь в экипаже домой.

В этой атмосфере, пропитанной трепетом подозрений, одинокий вампир, чья чудовищная сущность обнаружена, может открыть обширные заговоры нежити. В конце концов, тайные сообщества

способны выжить, лишь оставаясь таковыми. В то время, когда война против Шабаша в разгаре, эта Традиция демонстрирует наиболее значительные различия между двумя обществами. Сородичи верят, что обнаружить существование вампиров перед миром смертных означает катастрофу для самой цивилизации. Викторианские Каиниты оспаривают это, утверждая, что вампиры должны занять свое законное место властителей ночи, и, следовательно, соперничают с Камарильей за первенство в ее доменах. Поскольку вера в существование или, по меньшей мере, подозрение о существовании сверхъестественного столь всепроникающа. Многие потомки с охотой терпят тиранические причуды жестоких князей, если это гарантирует им спокойствие, безопасность и тайну.

По этой причине «нарушение Маскарада» является серьезнейшим преступлением, которое может совершить Сородич. И неудивительно, что именно таково самое частое обвинение, используемое князьями для опорочивания врагов. Открытое использование сверхъестественных сил – наиболее явное проступок, однако князь может утверждать, что и поддержание общественных связей со смертными или сторонами их общества способно представлять угрозу безопасности его города. Общение с Шабашем также может считаться нарушением Маскарада, но только если старейшины в этом не замешаны (внешне). В моду этого времени входят также и романтические отношения Сородичей со смертными – угроза разоблачения делает удовольствия от живой плоти и крови еще слаще. Тореадор рассказывают трагические истории о своих любовниках, которые были обнаружены и уничтожены.

Те, кто проявляет силу своей Крови, окончательно скрепляют собственное проклятие, поскольку с этого момента на них охотятся и уничтожают их собственные родичи. Викторианские вампиры беспощадны в укреплении Первой Традиции. Для тех, кто скрыл все следы своего проступка, не может быть снисхождения, ведь само деяние говорит об аморальности злодея, совершившего преступление. Суеверные смертные могут и выбросить подобный ужас из памяти, но Сородичи вряд ли его забудут, особенно если способны наказать и уничтожить врага. Следовательно, викторианские вампиры не только прячут от смертных бреши в Маскараде, но и дотошно скрывают собственные проступки от других вампиров. Глупец, совершивший преступление один раз, может по беспечности сделать это снова. Из-за мистицизма, свойственного эпохе, смертельные опасности, которым подвергается вампир, лишь бы уберечь Маскарад, исходят не от угрозы человеческого воздаяния, а от чувства «справедливости» старейшин.

Вторая Традиция: Домен

Твоя территория принадлежит лишь тебе. Остальные в ее пределах должны выказывать тебе уважение. На земле твоей твое слово – закон.

В течение Долгой Ночи вампир мог оправдать убийство другого ночного создания лишь тем, что тот нарушил границы его домена.

Поскольку в крупнейших городах теперь живет гораздо большее количество нежити, эта борьба за территорию более не практикуется. Взамен, князь считается здесь первым среди равных. В викторианскую эпоху город или регион, находящиеся под защитой князя, становятся его доменом сразу после «вступления на трон». Старшие вампиры не могут заявить свои права на какие-либо земли, кроме территорий вокруг их убежищ, без благословения князя. В сущности, признание домена – один из самых верных способов для правителя облагодетельствовать тех, кто поддерживает его власть. С помощью этого он возлагает на отдельных старейшин ответственность за определенную территорию. И, конечно, он может отнять то, что даровал.

Старейшины также могут учитывать «сферы влияния» внутри своего домена, особенно если они (сферы) расположены в окрестностях их убежищ. Например, старейшина Бруха может получить власть над транспортировкой и передвижением судов по участку реки, а искусство врачевания Малкавиана способно развиться оттого, что под его защитой находятся больница или санаторий. Младшим вампирам такие привилегии достаются редко, а могут и не достаться вовсе, если они ставят под сомнение саму эту систему. Некоторые мудрые князья стали признавать за отдельными кланами власть над определенными областями. «Салоны города подвластны клану Тореадор,» – считают Дегенераты, - «потому что они всегда нам принадлежали». Аналогично. Когда Роберт Пил в 1829 году впервые организовал институт лондонских констеблей, Вентру города объединились с целью объявить полицию частью своего домена. Атака на полисмена, таким образом, в течение нескольких десятилетий рассматривалась как атака на лондонских Вентру. Каждый вампир клана разделяет обязанности по защите владений клана, а Сородич, отвергший призыв к оружию, может не рассчитывать на поддержку или услуги от клана.

Третья Традиция: Потомство

Создавай потомка лишь с разрешения твоего старейшины. Если создашь дитя без благословения старейшины, будешь уничтожен вместе с потомком.

В Камарилье викторианской эпохи потенциальный Сир перед созданием потомка должен получить разрешение на это не только от своего Сира, но и от своего князя. В этом заключено нечто большее, чем просто необходимость спросить, может ли в этом городе существовать еще один вампир. Потомок должен быть достоин унаследовать кровь клана. Если потомок отступит от образцового поведения до того, как будет «отпущен» Сиром (что определяется Четвертой Традицией), он может быть уничтожен. Во многих случаях князья и Первородные просчитывают выгоду от потомка для осуществления своих целей еще до того, как дитя получит Становление.

Оправдывая свое стремление сделать власть над доменом абсолютной, князья претворяют эту Традицию в жизнь весьма жестким

способом: привлечением Карателей. Сородичи, обитающие на задворках города, обретают право надзирать за окружающими город землями, выискивая вампиров, скрывающихся от князя. Гангрел должны выполнять эту работу каждый раз, когда охотятся вне города. Этот обычай столь же древний, как Первый Город, хотя некоторые упрямые молодые Гангрел считают его недавней договоренностью. Взрослея, они, без сомнения, воспринимают подобную примитивную эксплуатацию как оскорбление. Возможно, в результате эти и другие надежды, возлагаемые Камарильей на Гангрел, отойдут в прошлое.

Если обнаружен вампир, не представившийся князю и не способный подтвердить свое достойное происхождение, ему придется предстать перед судом князя и Первородных. Подобные слушания обычно коротки и заканчиваются решением «общества» уничтожить обвиняемого. Охотники, обнаружившие преступника и приведшие его на суд, поощряются. Это похоже на охотничьего пса, которого ценят больше, чем ручную собачку. Такая практика заставляет всех потомков рьяно придерживаться Традиций, хотя бы ради собственного выживания.

Четвертая Традиция: Ответственность

Созданные тобой – твои потомки. Они подчиняются тебе во всем, пока не станут самостоятельными. Грехи их ложатся на тебя.

Сир в ответе за свое дитя до тех пор, пока потомок не выпущен на свободу, - обычно это происходит после официального представления князю. Потомки викторианских вампиров могут ожидать этого события несколько лет (значительное время по некоторым стандартам). В это время дитя должно рисковать и жертвовать чем-либо ради клана, как только его об этом попросят. Осмелься потомок на шаг в сторону, и ничто не заставит князя признать его полноправным членом общества, а другие вампиры могут кормиться его кровью или убить его, если пожелают. Разумеется, сделать так означает навлечь на себя гнев Сира, и происходит подобное редко. Когда дитя отпускают, оно официально нарекается новообращенным. Даже после этого потомок обязан продолжать исполнять свои обязанности. В какой-то мере ее обязанности по отношению к Сиру усложняются – к ним добавляются обязанности по отношению к клану. Просьба старейшины может быть проста, например, патрулирование домена или его части, расследование возможного нарушения Традиций, доставка посланий кому-либо в руки или даже замещение Сира на некоем собрании далеко за пределами безопасного домена. Злобные старейшины могут требовать от потомка выполнения заданий, обходящих требования Шести Традиций, если же новообращенный «отступает с пути истинного», он, подобно разменной карте, сбрасывается с помощью правосудия Камарильи.

То, насколько хорошо новообращенный отвечает запросам старейшин. Влияет на его положение в клане и городе. Наиболее сложные запросы проверяют лояльность сородича или же создают

конфликт интересов. Если Сир Сородича обладает амбициями, князю может потребоваться подавить их. В итоге потомок может пользоваться расположением своего Сира и при этом быть ненавидимым князем. Он может пойти на величайший риск ради старейшины своего клана и враждовать с другим. Подобные конфликты между котерией и кланом или между чьим-либо кланом и его же князем определяют характер вампира викторианской эпохи.

Пятая Традиция: Гостеприимство

Чти владения другого. Придя в чужой город, представься правящему в нем. Если не будешь принят, ты – ничто.

Вампир, прибывший в город, должен представиться князю (а в некоторых городах также и Первородному или старейшине своего клана). Викторианские вампиры наполняют эту церемонию строго отмеренной формальностью вкупе с изложением своего происхождения. В крупнейших городах от гостей иногда требуют представиться князю в первую ночь (а определенным старейшинам – в течение недели). Многие Сородичи поддерживают постоянное сообщение со старейшинами города, который они намереваются посетить, подготавливаясь на этот случай. Формальные представительные письма, визитки, доставляемые слугами, и встречи, организованные на собраниях высшего общества, – все это поощряет социальную мобильность и выживание.

Плохо подготовившийся путешественник ставит под угрозу свою собственную не-жизнь. Бунтарь, сумевший выжить и ускользнуть из города, может быть уничтожен в следующем же домене, куда он прибудет, поскольку должного представления он не подготовил. Если князь чересчур занят текущими делами, он может поручить принять гостей кому-то из Первородных; это приводит в дальнейшем к потере положения в обществе, если посетитель не вычислит вскоре, что к чему. Новообращенным обычно препятствуют свободно путешествовать, что удерживает их на своем месте в городской иерархии.

Подобное напряжение только прирастает от паранойи, вызванной страхом Сородичей города перед Шабашем. Вновь прибывший может быть по ошибке принят за врага или, самое меньшее, за шпиона или симпатизирующего врагу. Если быстро проверить его быстро не удалось, князь может призвать на помощь Вторую Традицию, чтобы выследить и наказать преступника. Князь имеет право – даже обязанность! - допрашивать каждого, кто прибыл в его владения без приглашения. О может и отказать в радушном приеме, особенно если имеет зуб или предвзято относится к некоему клану или потомку определенного Сира.

Древние вампиры выше подобных проблем. Часто они считают эти обязанности не касающимися себя, поскольку не признают над собой власти князя. Независимые вампиры, вроде Равнос или Джованни, могут

не подчиниться князю, особенно если они в его землях «проездом». Отшельники тихо отрицают эти правила, не только отвергая привилегии гостеприимства, но даже искушая судьбу, рискуя быть уничтоженными. Злосчастные молодые вампиры, Становленные и покинутые, остаются в неведении об этих особенностях до тех пор, пока Каратель не обнаружит их и не принудит к покорности – или не уничтожит.

Шестая Традиция: Уничтожение

Запрещено уничтожать род свой. Право уничтожать принадлежит твоему старейшине. Лишь старейшина может призвать к Кровавой Охоте.

В своем исходном значении эта Традиция давала Сиру право уничтожить своего потомка, как предписано обычаями Сородичей. В викторианскую эпоху понятие «старейшина» расширилось, распространившись и на князей. Следовательно, правитель территории может призвать к уничтожению другого Сородича, нарушившего в ее пределах одну из Шести Традиций. Если же любой другой вампир уничтожит кого-то из числа Сородичей, не обладая Правом Уничтожения, этот акт считается чем-то вроде убийства. Разумеется, речь в этом случае идет лишь о Сородичах, и более того, лишь о тех, кто признан Правом Ответственности.

Положение в обществе склоняет в ту или другую сторону чаши весов. Чем выше статус или поколение Сородича или его клана, тем быстрее князь должен выследить жертву. Сородичи, следующие традициям, воспринимают это как лицензию на безнаказанное убийство отшельников и анархов. Мудрый князь не терпит существования этих отбросов на своей территории, поскольку иначе он лишает законной силы свое собственное Право Уничтожения.

Возмездие и охота

Око за око, гласит Благая Книга, и зуб за зуб. Князь силен настолько, насколько сильно его чувство справедливой мести, следовательно, он должен убивать тех, кто бросает вызов Традициям. Все, кто слышит его зов, обязаны оказать помощь охотникам в стремительном и жестоком мероприятии, известном под названием «кровавая охота». Сородичи викторианской эпохи знают, что объявить об этом «возмездии» может лишь князь. Эта честь недоступна даже старейшинам – и уж точно недосягаема для служителей.

Рассредоточившись сетью по городу, Сородичи, живущие в нем, выслеживают свою жертву. поскольку скорость оповещения и передвижения в викторианскую эпоху ограничены, охотникам следует действовать быстро. Добыча может ускользнуть, если они промешкают хоть немного. Некоторые князья считают этот «спорт» модным и потому объявляют о нем регулярно, позволяя своим охотникам практиковаться. В наиболее тщательно патрулируемых землях охота становится чем-то чуть большим, нежели смертельным способом изгнать оступившегося

Сородича Камарильи из города, с условием, что тот никогда не вернется.

Удачливые убийцы вознаграждаются, как гончие князя. Для многих Бруха, Носферату и Гангрел сомнительного происхождения это – наиболее очевидная возможность быть оцененными в большей степени, чем простые представители Сброда, Сточных Крыс или Животных. Соблюдение Маскарада отслеживается, и представители низших классов относятся к этим событиям со всей страстью английской охоты на лис. В тх немногих случаях, когда жертва поймана, ее притаскивают к князю для суда, пыток или немедленной казни, в зависимости от характера самого правителя. Несмотря на все притязания викторианской Камарильи на цивилизованность, при наихудшем князе различия между жестокостью кровавой охоты в сердце Лондона и чудовищная практика насаживания тел жертв на колья в тирсах Трансильвании становятся академическими. Зверь внутри имеет множество масок, но личина жестокости остается неизменной.

Неумеренность и зверства викторианской кровавой охоты находятся на пике моды, но все же кому-то интересно, надолго ли. Пока что князья применяют силу, рассматривая прецеденты возмездия как нечто рациональное. Как и следует ожидать, эти излишества вкупе с низким положением молодняка в обществе и беспощадной интерпретацией Шести Традиций заставляют многих потомков искать альтернативы служению Камарилье. Столкнувшись с несправедливостью, новообращенные могут втайне сговариваться с более независимыми вампирами – или пасть жертвами вербовки в ряды Шабаша.

Общество Каинитов

Готический викторианский мир определяют резкие контрасты. Вне «цивилизованных земель» Империи Меч Каина занесен для удара в самое сердце Камарильи. Викторианский Шабаш не видит причин скрываться от человечества, напротив, эти вампиры стремятся подчинить смертных себе. Каинит не прикидывается человеком. Он свободно потакает своей чудовищной натуре. Если верить отчетам Камарильи, охота на невинных, совращение непорочных и осквернение всего священного – высокое искусство для Шабаша.

Со свойственным ей лицемерием викторианская Камарилья рисует происходящее за пределами ее владений широкими мазками. Сородичи демонизируют то, чего не в состоянии понять. Старейшины, однако, способны увидеть проблеск истины. Викторианский Шабаш восстает против самой цивилизации. Испробовав свободы, которую закосневшее общество Империи не терпит и не понимает, молодняк Шабаша смакует бесчинства, осуждаемые Камарильей.

Пока мудрейшие вампиры Шабаша призывают к благоразумию (особенно после Пакта Опоры, послужившего целям выбора новых

ориентиров для секты – так, по крайней мере, утверждается), новое поколение развращенных вампиров заполонило секту, почитая все нечестивое. Отвергая правила подобно эстетам, молодняк Шабаша играет с огнем. Они развлекаются дикими обрядами, опиумом и абсентом, скверной, достойной пера Бодлера[11], и притворными попытками скрыть сексуальную развращенность. Из путешествий на Восток они привозят ценности от замысловатых азиатских татуировок до гротескных моделей новых пыток. То, что начинается с шокирующего отпадения от цивилизованного мира, слишком часто превращается в нисхождение по спирали вплоть до отказа от всего человеческого. Полная свобода и сумасшествие связаны неразрывно.

Каиниты не получают Становления и не воспитываются как дети – и уж точно не проходят длительное обучение этикету и правилам поведения, как Сородичи. Взамен усердие прививается им с помощью Обрядов Создания. Дитя истязают, затем переводят через порог новых впечатлений сквозь удовольствие и боль. После того как обескровленный смертный вкусит *vitae* вампира, Ритуалы позволят ему пересечь границу между миром живых и чудовищным бытием.

В эту жестокую эпоху Обряд Создания обыкновенно включает погребение вампира-птенца заживо, что заставляет его бороться за свою не-жизнь, выцарапывая себе путь на поверхность. Ослабленного и побитого, потомка подвергают атаке и силой принуждают к подчинению, после чего начинаются следующие ритуалы обесчеловечивания. Подобный метод вбивания верности Шабашу применяется повсеместно, особенно когда Крестовый поход в самом разгаре и необходимо все больше «пушечного мяса», хотя он далеко не единственный. Создание монстра является исключительно индивидуальным процессом, скроенным под определенную жертву. Тореадор, принадлежащая к Шабашу, может познакомить своего возлюбленного с игрой в хозяина и подчиненного, демонстрируя осведомленность, в которой не признается ни одна достойная женщина викторианской эпохи. Малкавиан – член секты способен использовать ви́дение, чтобы освободить разум вампира-птенца от хрупкой чистоты, медленно создавая жестокое, безумное чудовище. Отступник-Тремере погружается в ритуалы власти над демонами, а отступник-Бруха обучает потомков новой силе, заставляя их охотиться на крестьян, которых они когда-то защищали. С порочной изобретательностью былая личность потомка уничтожается, освобождая его от рамок элементарной человечности.

Вновь обретая хотя бы кроху здравомыслия, вампир-птенец может объединиться с другими прошедшими через те же испытания. В этом случае он проходит церемонию Братания, в которой Каиниты собирают свою кровь в общий сосуд. Пируя на крови своих, они формируют стаю, направленную на крестовый поход против самой человечности. Каиниты ненавидят саму необходимость скрываться от людей. Они не могут открыто действовать как вампиры, поскольку вокруг существует

огромное количество низших созданий (включая Сородичей Камарильи). Братание подтверждает верность Каинита в первую очередь своему роду.

Сородичи яро отрицают наличие какого-либо выбора при участии в Братании – ироничные претензии, учитывая тот факт, что многие новообращенные Камарильи покорны своим сирам, которые их используют. Практика Братания представляется в резком контрасте с презрением Шабаша к добровольной покорности, демонстрируемой в Камарилье, самоубийственному подчинению Патриархам и давлению, оказываемому старейшинами Сородичей. Дитя Сородича могут принудить к созданию кровавых уз с неким доверенным старшим вампиром, но стая формирует эти самые узы верности между всеми чудовищами, причисляющими себя к ней, добровольно. Братание воздействует настолько сильно, что дитя может забыть все свои интересы, занимавшие его до Ритуала – это особая (практически духовная) форма перерождения.

Вечное вырождение

Когда основатели впервые объявили о сообществе Камарильи, участники вампирических оргий отвергли его. Разумеется, для Древних это был способ удержать свое потомство в подчинении. Старейшины движения – лишь марионетки, исполняющие волю своих незримых мастеров. Их общество, таким образом, стало инертным и смиренным, держащим молодых вампиров в рабском услужении самозваной, воображаемой аристократии. Легенды гласят, что в одну ночь Патриархи побудятся, чтобы уничтожить созданий, которых они наплодили. Каиниты утверждают, что Камарилья держит свой молодняк в повиновении с тем, чтобы, когда пробудятся Патриархи, древние вампиры смогут уничтожить и поглотить Сородичей с минимальным сопротивлением или без него.

Меч Каина готовится поразить этих старейшин. Когда Крестовый поход Шабаша снаряжается во владения Камарильи, лидеры стай используют ритуалы диаблери, чтобы пленить старейшин Сородичей и забрать силу их крови. Как только стая уничтожает свою жертву, обряд Пиршества Душ похищает ее дух. Всякий раз, когда молодой вампир диаблирует старшего, он понижает свое поколение. Таким образом стаи Каинитов приближаются к Каину, становясь сильнее в преддверии той ночи, когда они уничтожат Патриархов. Вампиры Шабаша наслаждаются этими злобными амбициями. Разумеется, если они не учатся действовать с большей искусностью, они могут обнаружить свою очевидно злую сущность и быть уничтоженными. Если же они не достигают в этом быстрых успехов, они погибают.

Братание

Пока вампиры Камарильи говорят о том, чтобы оградить свои души от Зверя, священники Шабаша проводят ритуалы духовного единения

Каинитов между собой. После создания Каинитов молодняк формирует стаи, зачастую рыская подобно монстрам и делая, что пожелают. Они показывают верность обществу, участвуя в обряде Братания, или разделения душ. Священник стаи дает сосуд, в который каждый из вампиров отдает часть своей крови. Затем сосуд передается от одного члена стаи к другому, и каждый пьет из него. Итогом становится нечто вроде принятых в Камарилье уз крови, но в члены стаи не порабощаются неким старшим вампиром, а объединены друг с другом. Говорят, что после множества таких трапез вампир постепенно замещает свою личность – да и саму свою душу – сущностью всей стаи.

Епископы и архиепископы

Роль, которую в Камарилье играют князья городов, в Шабаше исполняют архиепископы. В большей части Старого Света они следуют средневековой традиции контролировать обширные области диких земель в качестве своих доменов. В менее благополучных территориях, в городе без сильного архиепископа имеется группа пререкающихся епископов (обычно от двух до пяти, в зависимости от размеров города). В особенно нестабильных областях есть также совет Примасов, которые часто используют свое политическое влияние внутри секты для борьбы за бразды правления. Если некий епископ (или архиепископ) располагает властью, это означает, что он победил всех своих соперников в официальных схватках.

Старый Свет медленно соглашается с амбициями Камарильи из-за нехватки четкого политического руководства. Лишь немногие европейские города были разграблены в результате Крестовых походов Шабаша, и несколько почтенных Каинитов главенствуют над целыми городами Старого Света, превращая их в насмешку над старой империей Камарильи. В Новом Свете, особенно в Соединенных Штатах, новообращенные вампиры Камарильи докладывают о захваченных стаями Шабаша мелких городах, отдаленных от очагов цивилизации. Каиниты Северной Америки начали формировать примитивные верования, упрощая дикарские обычаи. Выживание секты может зависеть от подобных новшеств.

Именно в крупных городах, ныне занимаемых им, Шабаш начал принимать черты религиозного ордена. От отдаленных городов Скандинавии и Испании до *тирсов* и *кнезатов* Трансильвании секта оскверняет и бесчестит святые места, используя их в качестве храмов для своих мерзких ритуалов. Каждый архиепископ (или группа епископов) руководит несколькими священниками Шабаша, наставляющих свою паству – стаи амбициозных Каинитов в должной лояльности, в усердии и послушании. Те, кто отвергают послушание, возвращаются к природе, демонстрируя причину, по которой истинная сила секты кроется в диких, нецивилизованных землях.

Кланы Каинитов

Цимисхи – жуткие хозяева Восточной Европы, не-живые властители, покоряющие крестьян, которых они эксплуатируют. Приводя обитателей традиционных *тирсов* и *кнезатов* в ужас жестокими ночными демонстрациями сверхъестественных сил, они сжимают древние земли в своих могущественных когтях, охраняя их от приближающегося света современного мира. Время ничуть не изменило их. Старые традиции Темных Веков все еще живы в их доменах, и Цимисхи обладают достаточной властью, чтобы сокрушить всякого, кто настаивает на другом. Плодящиеся монстры в высоких башнях осыпающихся замков, они настолько эффективны в своем господстве, что об их репутации говорят шепотом даже в цивилизованных землях. *Изверги* служат источником многих россказней смертных цивилизованного мира о легендарной сущности вампиров викторианской эпохи.

Ярые приверженцы культов внутри секты восприняли религиозные верования Шабаша и на основе их построили собственные ереси. Изобретательные старейшины отточили древние ритуалы превращения собственных тел в непристойные образчики общепринятой физиологии, вылепливая собственную плоть в нечто нечестивое. Они издеваются над теорией Дарвина, показывая, что даже самые ужасные отроги эволюционного процесса могут процветать. Таким же образом они наводняют земли, которые Камарилья не может защитить, преобразуя их по своему вкусу и отравляя саму почву в них своим почти мистическим народным колдовством.

Резко контрастируя с жестокостью Извергов, *Ласомбра* являются мастерами тайной интриги, включая политику Шабаша. Религиозные лидеры клана помнят, что при жизни, до того, как поддались искушениям власти и зла, они занимали существенные посты в структуре Церкви. Наблюдая за своими потомками в Испании и Италии, эти специалисты в политике отчаянно держатся за королевства, покинутые молодыми Каинитами. Клан обратился к злу, когда один из старейшин возглавил группу последователей и уничтожил и диаблировал основателя клана, сделав уничтожение старейшин доблестью. Манипулируя самими тенями с помощью силы своей крови, *Хранители* строят козни с целью столь же предательски поступить со своими древними хозяевами.

Кланы отступников – искажение идеалов Камарильи. Отступники Гангрел – дикари из викторианских ужасов, в большей степени звери, чем люди, зачастую их внешность порождает страх вследствие их погруженности в животные страсти; Малкавианы-отступники поражают своих жертв безумием, распространяя его среди смертных и сверхъестественных существ подобно чуме. Отступники-Тореадор настолько же прекрасны, насколько жестоки, и в равной степени проявляют нежность к своим человеческим любовникам и мучают их. Отступники Носферату обычно избегают таких социальных взаимодействий, ведь чудовищные празднества, порабощение бедняков и приятие всего уродства эпохи гораздо более действенны.

До того, как по секте прошлась метла революции, Шабаш служил пристанищем для поистине средневековых анахронизмов. В викторианскую эпоху отступники Вентру оказываются кланом изгоев, относящихся к отступникам Бруха как к высшему обществу секты и на протяжении десятилетий с боем пытаясь смыть пятно позора со своего клана. Отступники Тремере – остатки отмерших веков, все еще алчущие власти, которую может дать не-жизнь вкупе с магией. И все же Шабаш викторианской эпохи достаточно силен, чтобы преодолеть подобные изменения, сплавляя многие кланы в один и любой ценой сберегая при этом свободу.

Независимые

Камарилья и Шабаш одинаково погрязли в кровавых обрядах и политических кознях. Неудивительно, что некоторые отвергают оба этих объединения, оставаясь верными прежде всего своему роду. К началу викторианской эпохи некоторые независимые кланы сумели отстоять свои права и стать значимыми с политической точки зрения.

Последователи Сета собираются вместе в нечто подобное гнездам гадюк, проскальзывая в тайные места по всему миру. В цивилизованных землях они взяли на вооружение новое археологическое веяние – египтологию. Египетские мифы и легенды прочно оседают в верованиях многих изучающих в викторианскую эпоху оккультизм. После археологических экспедиций сэра Питри[12] в 1880-е годы и раскопок в Ахенатоне интерес к египтологии только возрастает. Имена египетских богов становятся хорошо известными в академических кругах. В то же самое время сам Египет становится ареной борьбы между Англией и Францией. Две империи соперничают за власть над народом, которого они не понимают. Пока викторианские ученые находят новые откровения в магии и оккультизме через изучение египетских сведений, *Змеи* верят, что в их владении находятся тайные знания, предшествовавшие созданию Камарильи, возведению Первого Города и даже проклятию Каина. С помощью этих еретических знаний Сет создал то, что его последователи считают наиболее старым и истинным в его понимании кланом. Культы Сетитов в викторианскую эпоху готовят мир ко времени, когда вся Империя будет перекроена по мерке Сета. Смертные, используемые кланом, утратили всякое чувство ограничений викторианского мира, поскольку их часто приучают к веществам, услугам и извращенным занятиям, обеспечиваемым потомками Сета. Культы Сетитов стерегут храмы, сокрытые во тьме, где старые имена могут быть произнесены вслух и где сохраняются пути истины. Распространяясь, эти змеиные гнезда стремятся вернуть украденные священные древности, подорвать власть религий, отрицающих их бога, вернуть английские колонии в Египте и подчинить себе мир во славу Сета.

Равнос – неживые наследники кочевых традиций, надзирающих за группами смертных странников, блуждающих по Европе. Эти вампиры

перемещаются по городам и диким землям с одинаковой легкостью, никогда нигде не задерживаясь настолько, чтобы вкусить в полной мере презрительности князей, интриг Шабаша или последствий своих собственных поступков. Гневаясь на мир, в котором не нашлось для них места, *Обманщики* мстят тем, кто находится у власти, одинаково одаривая князей и архиепископов кознями, состряпанными с целью выпустить на свободу зло и печали.

Джованни объединены меж собой предательством. Во времена итальянского Возрождения их смертные предки освоили в совершенстве искусство некромантии. Их смелые нововведения привлекли внимание Патриарха ныне забытого клана, культа смерти, увлеченного сокрытыми тайнами Танатоса. Джованни объединились и составили заговор с целью диаблировать старейшин клана, что принесло им печальную славу среди нежити. С тех пор *Некроманты* давали Становление целым поколениям своих потомков или принимали в свое бессмертное сообщество новые семьи. Со свойственным им честолюбием Джованни и союзные им семьи распространили свое влияние там, где бдительность Камарильи ослабла. Подчинив себе оккультные искусства, Джованни призывают духи умерших, чтобы преследовать своих врагов. Поскольку мания к занятиям спиритизмом главенствует в эту эпоху, призракам и теням становится все легче преодолеть границу между мирами с каждым годом, что делает Джованни все сильнее.

Ассамиты – загадка для Камарильи, поскольку их видят редко, за исключением легенд… и ночных кошмаров. Будучи кланом вампиров Ближнего Востока, они сохраняют культуру намного более древнюю, чем Камарилья или Шабаш. Сородичи полагают, что знают все об этих «смуглых убийцах», очерняя их расистскими эпитетами. Однако эти детишки не знают о тайнах клана: о веках изучения арабской магии крови, об их искусном управлении звуком и тишиной и их главенством над культурами арабской нежити – тайных обществах, поразительно похожих на основанные Сородичами. Согласно Договору Шипов, *Сарацины* подчинились наложенному проклятию. Колдуны Тремере провели ритуал, отнявший способность Ассамитов к диаблерии. Несведущие Сородичи не подозревают о том, что несколько старейшин Вентру, со своей стороны Договора, создали тайный союз с лидерами клана, направив острие ножей его воинов на глотки их общих врагов.

Котерии и заговоры

Как следует ожидать, наиболее старые вампиры помнятеще время, когда не было ни Камарильи, ни Шабаша. Это время – период между падением Рима и Возрождением – называют Долгой Ночью или Войной Князей. Некоторые молодые вампиры подозревают, что было время, когда их старейшины могли строить интриги вне ограничений, наложенных современными сектами и политикой. В этом они вполе правы. Пользуясь привилегиями старшего поколения, некоторые

старейшины продолжают поддерживать общение и даже заключают сделки с агентами других сект. Подобные союзы становятся все менее приличными, вплоть до того, что их поддерживают в тайне веками. Котерии не способны пережить такие изменения, вместо этого их стыдливо именуют тайными заговорами.

Заговорщики Викторианской эпохи вобрали в себя всю ее деланность. Поскольку их деятельность сопряжена с величайшими рисками, включая возможное изгнание из общества, многие с усердием поддерживают тайну. Предательство может повлечь порицание, и часто проводятся кровавые ритуалы, которым позавидовали бы орден масонов и клуб поклонников адского огня[13]. Действия участников заговора по отдельности могут зависеть от сообщений, доставляемых проверенными посредниками, закодированной и зашифрованной перепиской или, в некоторых случаях, телепатическим общением или призывом. Собираясь вместе, заговорщики укрепляют свой союз ритуалами. Тремере (и Сетиты) наилучшим образом исполняют роль священников на таких церемониях. Участники могут попросту пить кровь одной жертвы, делить меж собой кровь животного из особого освященного сосуда, возносить молитвы некому забытому божеству – или все вместе к общему господину.

Легионы выдающихся джентльменов

Охотник викторианской эпохи – ее икона. Обладающие чутьем Шерлока Холмса, смелостью Мины Мюррей и решительностью Ван Хельсинга, смертные охотники отвоевывают города для людей. Вооруженные ружьем, тростью с вкладной шпагой или деревянной рапирой и облаченные в охотничью войлочную шляпу или плащ с капюшоном, они представляют собой замечательные образчики увлеченности своим делом. Многие охотники поднимают меч или пистолет, чтобы отомстить за возлюбленных, павших жертвой хищничества вампиров. Те, кто сделал карьеру на подобных делах, слывут безжалостными противниками. Но в то же время, им приходится поддерживать репутацию – жизнь мстителя подразумевает, что тот рискует своей репутацией, финансовым положением и социальным статусом.

Наиболее смертоносные охотники прилежно изучают оккультные науки, пытаясь обрести истину об ужасном *vampyr*. Некоторые из них даже обладают собственным сверхъестественным оружием, считаясь медиумами, ясновидящими или Божьими воинами (некоторые оккультисты называют эти силы «Нумина»). Особо религиозные крестоносцы видят в вампирах инструменты Сатаны, воплощения зла. Для таких на кону не просто жизнь жертв вампиров, но и сами их души.

С появлением новых наук и свежими открытиями охотники взяли на вооружение современные способы преследования своих не-живых врагов. Один из наиболее характерных архетипов этой эпохи - сыщик-

консультант. Лишь немногие ищейки могут претендовать на славу своих литературных коллег – идеалов вроде Шерлока Холмса или Карнаки Искателя Призраков[14] – в то время как экзотические преступления цветут в викторианскую готическую эпоху пышным цветом. По роду своей деятельности эти люди работают с местной полицией и рядовыми горожанами – и лишь иногда с правительствами стран. Более замысловатые произведения описывают тайные сообщества мстителей: «клубы охотников», основанные членами этих самых организаций. Хотя люди, изучающие зарождающуюся криминологию и эзотерику, без сомнения, обмениваются знаниями, неизвестно, сколько на самом деле подобных обществ и насколько они велики.

Охотники, напротив, зачастую не имеют представления о том, насколько многочисленны и организованны вампиры. По сути, фанатичные верования часто приводят их к поразительному невежеству относительно своих противников. Во многих случаях охотник, проткнув сердце своей жертвы колом, не осознавал, что монстр воспрянет вновь, как только кол уберут. Это породило уверенность в том, что силы тьмы способны оживить павшего вампира – заблуждение, удачное для тех, кто хочет скрыться от преследования жестоких охотников.

После революционных изобретений в областях транспорта и связи охотники становятся сильнее с каждым годом. Но викторианские технологии, хоть и стабильно развиваются, все же имеют свои пределы. Например, если происходит нарушение Маскарада, этой новости нужно время на то, чтобы разойтись. Быстрее всего связаться с кем-либо можно лишь при помощи телеграфа. Несмотря на то, что журналисты работают быстро, скандал может оказаться лишь в следующем выпуске местной газеты (если вообще там окажется). Лишь немногие обеспеченные люди имеют доступ к телефонной связи, и крестовые походы против чего-либо столь же необычного, как вампиры, могут породить скандал, достаточный для того, чтобы лишиться такой роскоши. Все это может выкроить немного времени для недальновидного Сородича, которым ему, по мнению князя, следует распорядиться мудро.

Собираясь уничтожить нарушающих покой созданий ночи, охотники движутся со скоростью самой быстрой лошади, экипажа или поезда, которыми могут воспользоваться. Эти ограничения могут задержать и объект их охоты, ведь покинуть место преступления не так легко, как сесть на отправляющийся поезд. Как только смертный охотник обнаружил свою жертву, он преследует ее усердно, без жалости и усталости. Погоня за монстром по открытым территориям может стать грандиозным предприятием, ведь даже Дракула не смог оторваться от своих преследователей на своем пути по континенту от Лондона до Варны.

Мифы и монстры викторианской эпохи

В Империи полагаются на силу веры и науки, однако магия все еще существует, скрываемая тайными сообществами. Сверхъестественные существа должны еще прятаться от света, но в викторианских городах, освещаемых пламенем, терпимость к вторжению всего необычного приходит в упадок. Эта эпоха породила больше охотников, чем любая со времен Инквизиции, когда святые воины использовали крестовые походы против ведьмовства как метод ведения войны с ночью. Она же, однако, породила гораздо больше чудовищ, чем эти охотники надеются вызвать на поединок и уничтожить…

Оборотни

Те, кто скитается по холодным диким пустошам, знают, что оборотни существуют. Если 20 или 30 вампиров могут собраться в городе, точно так же стаи ликантропов способны залечь в своем логове. Молодняк считает тайной подробности этих звериных сообществ, ведь оборотни обычно нападают на вампиров, вторгающихся на их территории. В тех редких случаях, когда вампирам приходится иметь с ними дело, результатом становится бойня. В отношениях с ними не может быть рассуждений, взывания к милосердию или прощения за надуманное неуважение. Даже Гангрел, увидев следы Люпина, меняет свой путь, поскольку под полной луной оборотни не знают различий между сектами или кланами. Любое создание, посягнувшее на их все уменьшающиеся территории, должно быть уничтожено.

Наиболее замкнутые ликантропы скитаются в самом сердце цивилизации. Оборотень - наполовину чудовище, но другая его половина – это все же человек. Живя среди людей, «благородный оборотень» пытается сохранить свои лучшие качества. Чудовищные существа могут обидеться на подобное соучастие, однако космополитичные создания чувствуют своим долгом надзирать за человеческими стадами. разумеется, он не может отвергнуть свои чудовищные страсти. В глубине своего сердца он желает свободно блуждать по диким первозданным землям и охотиться на добычу, как того требует их природа. Если он не может осознанно обратиться в зверя хотя бы раз в месяц, он в конце концов сойдет с ума. Такое существование напряженно и болезненно, как ходьба по битому стеклу.

Маги

В эпоху Викторианской готики появляется неописуемое количество тайных обществ. Некоторые из них создаются при помощи Сородичей, ищущих власти, преимуществ или крови. И все же некоторые магические сообщества противостоят интригам вампиров с еще большей искусностью – собрания магов, практикующих свое искусство различными способами. Магия викторианской эпохи достаточно утонченна, чтобы ее влияние оставалось незамеченным – как и те, кто ею занимается. Пока выдумщики вроде Уайта, Регарди[15] и Гарднера определяют границы традиционной магии, те, кто практикует

эзотерические искусства, пересекают границы реальности усилием своей воли. Их мастерства достаточно для того, чтобы скрывать самые крупные из их сообществ от враждебных заговоров вампиров. На любого Тремере, который подчинит магическое сообщество достижению своих целей, всегда найдется смертный маг, достаточно сильный, чтобы ему противостоять.

Близится заря 20го века, и некоторые выдуманные смертные, раздвигающие границы науки, открывают силы сродни магии. После публикации «Франкенштейна» Мэри Шелли образ безумного ученого становится архетипом готической художественной литературы. Ужасы, обрисованные Шелли, претворяются в жизнь магами, оживляющими ее видения. Электричество, химия и физика заменяют свечу, книгу и колокольчик ведьмы. Уединенно трудясь в закрытых лабораториях или открывая новые горизонты в сообществах исследователей, эти ученые оказывают на эпоху свое влияние, тонкое и проникающее, как светоносный эфир.

Одна из тайных организаций ученых руководствуется не причудами, но соображениями жесткой эффективности. С помощью тайных обществ, которые они пестовали на протяжении нескольких столетий, им удалось пробраться на самые высокие уровни викторианского общества. Некоторые допускают их участие в масонских ложах, действия в обществах Розенкрейцеров, стремление войти в ряды Иллюминатов или службу в качестве советников самой королевы Виктории. Их ремесло столь тонко, что сами они даже не считают его магией. Их цель – подчинить мир знатокам науки, наследникам викторианской технократии. Они с радостью перекроили бы мир по своему видению, очистив его от всякого влияния оккультизма. Ни вампиры, ни эти постиндустриальные волшебники не осознают широты тайной организации друг друга. С другой стороны, прочие маги, наслышанные об их амбициозных планах, уже стали считать их «черными шляпами», в частности из-за их разглагольствований об объединении мира через интеллект – и управление самой реальностью.

Призраки

Сеансы и спиритизм привлекают предприимчивых и усиливают мертвых. После спиритического движения в конце 19го столетия, вера в мир духов облегчает Неупокоенным Мертвым пересечение границы между реальностью живых и другими мирами. Эти существа исполнены величайших страстей и отрицают самую смерть ради общения с созданиями из плоти и крови. Чем дальше Сородич или Каинит сливается с обществом смертных, тем больше вероятность его встречи с призраками, тенями и спектрами Иного Мира, духовного отражения мира смертных. Некроманты Джованни учатся их использовать, Малкавианы могут их видеть и боятся их, Тореадор ошеломлены их способностью сопереживать. За тайными обществами вампиров с еще большей тонкостью действуют империи мертвых - от иерархических

структур душ до еретических культов. Трагедия мертвых представляет собой обширную историю, которую способны увидеть немногие вампиры. Те, кто видят Неупокоенных Мертвых, подвергаются опасности из-за сил, которыми обладают призраки. Однако некоторые идут на это из-за действий самих не-живых…

Феи

Викторианские феи, похоже, легкомысленно не касаются трагических размышлений, одолевающих вампиров. У них есть дела поважнее. Возможно, вера сильна в викторианском мире, но магия умирает. По слухам, феи упорхнули из этого мира столетия назад в поисках мифических областей вроде Аркадии. Авалона и Тир-на-Ног'та до того, как эти места стали совершенно недоступны для современного мира. Немногих фей, оставшихся на Земле в викторианскую эру готики, влекут знаменитые места ушедших веков, где магия когда-то была столь же могущественной и изобильной, как красота и воображение. Лишь самые целеустремленные души, ищущие Волшебный Народец, способны обнаружить их. Вампиры же, которым случается их найти, чересчур часто сходят с ума от пережитого.

Астральные путешествия

Многие могущественные вампиры освоили тайные силы, позволяющие достичь других сфер сущности, наиболее значимым из которых является так называемый Астральный План. Сама концепция была известна на протяжении столетий, но примечательно то, что сам термин предположительно разработан смертными учеными-оккультистами. Теософы и ученые мужи Золотой Зари одинаково утверждают, что горстка «просветленных» смертных сумела достичь астральных сфер, став чем-то большим, чем просто человек. Некоторые слились с бесконечностью, тогда как другие остались в контакте с миром людей, чтобы стать пастырями для других на пути к просветлению. Хотя это всего лишь красивая сказка, некоторые изучающие отдельные вампирические дисциплины утверждают, что встречались в своих астральных путешествиях с иными сущностями, иногда даже более могущественными, чем вампиры.

Вокруг света за восемьдесят ночей

Говоря о викторианской культуре, вампир, будь то Сородич или Каинит, зачастую имеет в виду события и происшествия в Британии. Лондон – бриллиант в короне Викторианской Империи. Все остальные цивилизованные города оцениваются по его мерке, по крайней мере, среди Проклятых. Разумеется, это убогое, опасное место, населенное лишь теми вампирами, кто способен выжить в сети махинаций Митраса, князя-мафусаила, тирании Валериуса, его управляющего, и ярости Леди Анны, дитя и предательницы последнего. Любой Сородич, желающий занять определенное положение в обществе, должен отправиться в Лондон, но рано или поздно ему настанет время бежать от порочных

политических игр и недостижимых идеалов города.

Когда это время приходит, бесчисленное множество других городов сможет обеспечить кровавый оазис тому, кто сумеет спастись и восстановить свою репутацию. В каждом из этих регионов множество городов отражают его характер. Описанные ниже города, принадлежащие Камарилье, показывают контрасты между многочисленными землями Империи. Отражая противоположности общества вампиров, они демонстрируют особенности готической викторианской эпохи.

Европейские города

Лондон – эталон, которого придерживаются все остальные домены Камарильи. Длительное правление князя-Мафусаила по имени Митрас не только укрепило идею о неоспоримой власти лидера города, но и стало прецедентом для князей повсюду. К несчастью, исчезновение Митраса в 1880 году создало политический вакуум. Его сенешаль попытался захватить власть, но был предан собственным потомком Леди Анной, нынешней княгиней Лондона. Многие влиятельные старейшины сочли ее действия бесцеремонными, поэтому ей приходится безжалостно навязывать свою власть, чтобы соблюдать приличия и одновременно расстраивать множественные мелкие попытки приезжих подсидеть ее. Во многом похожими способами князья по всей Камарилье используют власть открыто и беспощадно. Викторианская эпоха продолжается, и власть их идет на спад.

Париж служил убежищем для старейшин клана Тореадор со времен основания Камарильи. Дегенераты яростно соревновались за честь властвования над столь престижным доменом. Франсуа Вийон[16] возглавлял его на протяжении нескольких веков, достигнув положения, которое немногие осмеливались оспорить. Хотя аристократы из числа парижских Сородичей оказались надежно защищенными, сам город пострадал. Многие смертные еще помнят тяготы войны между Францией и Пруссией. Париж получил немного ущерба от прусских атак, однако при бунте парижской Коммуны большую часть внутреннего города уничтожил гигантский пожар. Более 20 тысяч солдат отдали свои жизни, защищая город. Восстановление – политическое и архитектурное – продолжилось вплоть до середины 1890х годов. Парижские Сородичи используют свое обширное влияние, чтобы отстроить город согласно своим интересам.

Вена – не только дом для верхушки аристократии Вентру, но и предполагаемое место, где покоится сам Патриарх Тремере. На протяжении большей части эпохи князья Вены ведут опасную игру в роли дипломата между двумя этими влиятельными группами. Члены клана Тремере боятся города, поскольку «вызов в Вену» может означать, что кому-то за свои действия придется предстать перед судом семи старейшин клана. Напротив, любой Малкавиан, увлеченный

перспективой обрести рассудок, может учиться у небольшой котерии Лунатиков, обитающих здесь. Они остерегаются помешать исследованиям доктора Фрейда, но все же с нетерпением ожидают его последних открытий.

Венеция поддерживала постоянный баланс сил весь XIX век. Большая часть немногих здешних старейшин принадлежат к кланам Вентру или Тореадор, и их возглавляет харизматичный князь-купец, однако город также стал домом наиболее могущественных вампиров клана Джованни. По слухам, наиболее старые и развращенные Некроманты, избавленные от причиняющей неудобства потребности дышать, устроили себе убежища под мрачными водами затопленных зданий города. Поддерживаемые невидимыми силами, сторонники клана Джованни полностью игнорируют власть так называемого «князя» города. Домен также постоянно терзают болезни и мор, поражающие его смертных обитателей. Таким образом, лишь немногих местных Носферату не затрагивает этот дух борьбы за власть.

Американская готика

Америка, некогда бывшая бастионом великих идеалов, давно уже утратила свою чистоту. Всего лишь два десятилетия назад Гражданская война забрала жизни сотен тысяч американских солдат. Американский Юг переделали по образу, предпочитаемому состоятельными северянами. Коррупция в деловой середе распространилась по всему Восточному Побережью, и преобладает в среде политической. Это время Босса Твида и Таммани-холла[17], когда политическое влияние продавалось и покупалось за проценты от сделок. Разумеется, если большая часть этого политического влияния заключена в когтях вампиров, так тому и быть.

Нью-Йорк – не только самый процветающий город Восточного Побережья, но и один из сичла наиболее прогрессивных городов мира. Поскольку это также один из самых густонаселенных городов Америки, сюда стекаются и те, кто охотится на людей. Здесь проживает одно из крупнейших в мире сообществ вампиров. Апатичные традиции Старого Света вытеснены здесь промышленностью и честолюбием. Викторианский Готэм и окружающие его пригороды достаточно пространны, чтобы здесь обитали и Сородичи и Каиниты. А под городом, пока рабочие изо всех сил расширяют подземную инфраструктуру этого бурно развивающегося мегаполиса, с помощью незримых хозяев растет и огромное Королевство Носферату, чрезвычайно извращенное и ужасно красивое одновременно. Оно разрастается постоянно – не думая о последствиях.

Американский Запад не так уж незаметен в своих противоречиях, ведь это время Дикого Запада. Немногие вампиры Камарильи желают проделать долгое путешествие ради того, чтобы увидеть скудное население смертных, а те, кто решается, рискуют самим своим

существованием. К западу от Миссисипи блуждают вампиры Шабаша, совершающие набеги на неосвоенные земли подобно диким зверям. В своих скитаниях Каиниты свободно кормятся как индейцами, так и европейцами. Став свидетелями духовных церемоний, имеющих нечто общее с их собственными верованиями, вампиры Шабаша начали вводить элементы шаманских верований в свою собственную религиозную практику.

Сан-Франциско показывает все отличия Западного Побережья, ведь это изолированное убежища для немногих отважных вампиров Камарильи, отправившихся исследовать Запад. В 1846 году город Ерба Буэна был захвачен войсками Соединенных Штатов в ходе войны с Мексикой, а в следующем году его название изменилось на «Сан-Франциско». Золотая лихорадка 1849 года принесла сюда дикую и необузданную орду смертных, а с ней, как можно ожидать, использовавших их Сородичей и Каинитов. Безжалостный князь Камарильи с помощью могущественного Гангрела установил в этом домене строгие викторианские порядки. Его власть распространилась лишь до некоторых пор, поскольку обширные территории вокруг Сан-Франциско подчинены Шабашу, могущественным отшельникам и самопровозглашенным Анархам. Железная дорога с Востока, строительство которой завершилось в 1869 году, позволила большему числу Сородичей проделать длительное путешествие к этому островку цивилизации. Без сомнения, они продолжат в том же духе, способствуя приобретению городом статуса крупного мегаполиса в бурные 1890-е.

Таинственный Восток

Как сказал Киплинг, «Восток – это Восток, а Запад – это Запад». Сородичи пребывают в блаженном неведении относительно многого, что происходит при дворах их восточных собратьев, называемых на Западе Катаянами. Это, однако, не означает, что пути вампиров Востока и Запада не пересекались. Когда Британская империя захватила несколько китайских городов, вампиры Камарильи восприняли это как сигнал к тому, что им следует захватить соответствующие домены. Азиатские вампиры – если такое описание этих таинственных созданий будет точным – не стремятся к очередной «теневой войне», чтобы защитить свою территорию.

Вместо этого восточные вампиры охотно позволяют Сородичам сталкиваться со сверхъестественными тайнами, скрытыми в их землях. Вмешиваясь в дела драконов и не замечая опасности этого, сталкиваясь с изменяющими облик Хенгейокай и докучая утонченным азиатским чародеям, Сородичи быстро усваивают, что они слабо подготовлены к противостоянию угрозе «драконов Востока» или сверхъестественных организаций, наносящих удар способами, которые обитатели Запада не могут предугадать, отразить или просто понять.

Усилиям Сородичей препятствует и исторический ход событий. В Китае бойцы Боксерского Восстания[18] планируют изгнать Британскую Империю со своих земель. Охваченные манией преследования князья убеждены, что их действия каким-то образом поддерживаются мстительными Катаянами, однако никаких доказательств этому нет. Вопреки попыткам революционного сопротивления британцы основали здесь несколько быстро растущих и приносящих высокую прибыль колоний. Например, Сингапур к моменту, когда его в 1819 году «открыли» британские разведчики, населяли какие-то несколько сотен человек. К 1880 году он стал домом более чем двумстам тысячам смертных.

Япония столетиями оставалась в стороне от остального мира, но в 1880х годах началась реставрация Мейдзи[19], попытка модернизировать нацию путем изучения и адаптации западных традиций. Несколько японских городов теперь имеют князей Камарильи, однако немногие их посетители интересуются, насколько сильно на самом деле их влияние. Каждый из них, похоже, терпимо относится к азиатским вампирам, пересекающим их домены, и даже удовольствуются их появлением и исчезновением без формального представления. Но какие они князья, если не насаждают соблюдение Второй Традиции? Многие европейские вампиры подозревают существование некого сговора между князьями-драконами, самопровозглашенным кланом Буши и похожими на отшельников вампирами «Куэй-дзин», обитающими неподалеку. Истина же еще более обманчива, чем может предположить любой европеец.

Индийские колонии

Наиболее процветающая из британских колоний, принадлежащая ей на протяжении нескольких поколений, Индия стала еще одним (хотя и небольшим) драгоценным камнем в короне Камарильи. Князья и старейшины надзирают за крупнейшими европейскими поселениями, представляющими собой гордость Империи и принимающими большое участие в ее расширении. В замысловатых посланиях, отправляющихся в Великобританию, идет речь о попытках исследовать территории в глубине Индийского полуострова. Горделивые английские Сородичи дают Становление потомкам, чтобы те помогли им в этих попытках – и основная масса этого молодняка гибнет.

Хотя немногие признают это, могущественные сверхъестественные силы неоднократно забирали не-жизни любопытных вампиров, сговаривающихся с непонятными им силами. Упорно ходят сплетни о необычных существах, способных менять облик, о предполагаемом королевстве индийских призраков, колдовских культах, затрагивающих неизвестные пределы смерти и удовольствий, и самые примечательные – об опасных линиях крови неизвестных до сих пор вампиров Индии. Если Камарилья не найдет возможности преодолеть эти таинственные силы, ее связанные с Индией амбиции обречены. Разумеется, преданные сторонники Камарильи даже не смеют помышлять о неудаче

– взамен они предпочли бы удвоить свои усилия.

Черный континент

Европейские державы быстро подчиняют себе африканские земли. К 1884 году они уже разработали планы относительно почти каждой территории на карте. В течение сорока лет лишь немногие земли – Либерия, Эфиопия и некоторые области Судана – избежали покровительства или «колониальной защиты».

В северной Африке одна из наиболее интенсивно оспариваемых областей влияния Камарильи – Египет. Например, князь Александрии, принадлежащий к клану Вентру, хорошо осведомлен о числе Сетитов и Ассамитов, с одинаковой быстротой уничтоживших бы его самого или его притязания на власть над доменом. Его примогены утвердили свое превосходство над городом после бомбардировки его англичанами в 1882 году, действуя в ответ на продолжающиеся убийства европейцев в регионе. К 1890 году Египет целиком оказался под властью Британии, и Камарилья выжала из этого все, что могла. В темных уголках вампиры-отшельники тем не менее продолжают совращать и уничтожать Сородичей в их доменах. Молодым вампирам, днем грезящим об уничтожении врагов секты, не надо далеко ходить. Кампания против Сетитов и Ассамитов ведется открыто, даже если их воздаяние действует незаметно.

Викторианские новшества

Газовое освещение. Газовый рожок был изобретен шотландским инженером Уильямом Мердоком. Это открытие основывалось на практическом методе отделения газа от коксующегося угля. Изначально одним из наиболее полезных мест применения этого изобретения стал театр. Впевые газовый рожок был успешно применен для освещения сцены в 1803 году в лондонском Театре «Лицеум». В 1816 году Дом оперы на Каштановой улице в Филадельфии разработал более сложную систему газового освещения. Она обеспечивалась газом с помощью собственного газогенератора, расположенного в здании. К 1850м несколько городов (Лондон, разумеется, в их числе) начали постепенное внедрение газовых станций и городских сетей.

Применение газового рожка в театре привело к его первым усовершенствованиям и продемонстрировало некоторые его очевидные преимущества перед другими способами освещения. Для начала, его пламя было не только ярче, чем масляные лампы или свечи, но его было проще регулировать. Изменяя регулирующие клапаны из центра управления, технически подкованный актер мог постепенно усиливать или ослаблять его свет или даже управлять скоростью этих изменений. Газовое освещение облегчило затемнение в театре или зрительном зале для достижения драматического эффекта. Наиболее сложные системы включали в себя «газовый стол», отображавший все механизмы управления (послуживший предшественником современного пульта

управления).

Разумеется, система обладала и своими недостатками. Неудобством было производимое ею тепло, а пары, которые создавал газ, зачастую имели неприятный запах. Но оба обстоятельства бледнели в сравнении с очевидной угрозой пожара – осложнением, по вполне понятным причинам ужасавшим Сородичей.

«Что творит Господь Бог». Именно таковы, согласно истории, были первые слова, переданные по телеграфу. За последовавшие двадцать лет код Морзе стал общеупотребительным языком в межнациональном общении. Меньше чем за два фунта обитатель Лондона мог послать тщательно отобранные слова вокруг земного шара. К 1890 году доставка сообщения из Лондона в Сидней с помощью телеграфа сократилось до каких-то трех часов. В 1898 году королева Виктория отправляет телеграфом во все свои колонии сообщение из 10 слов, посвященное 60-летию ее коронации, и оно приходит в течение трех часов из Ямайки в Кейптаун и из Гонконга в Монреаль, знаменуя триумф телеграфа над географическими границами.

Социальные преобразования. Многие работы Карла Маркса были опубликованы и переведены на другие языки лишь после его смерти в 1883 году. Второй том «Капитала» был напечатан в 1885 году, тогда как том первый впервые был опубликован на английском языке в 1886 году. В то же время Фабианское общество призывало к социальной реформе и отмене монархии. Гораздо более грубым бунтарским выступлением стала деятельность Динамитчиков, оставлявших свои нитроглицериновые бомбы на железнодорожных путях в Англии и в других общественных местах. В 1884 году, когда было основано Фабианское общество, Динамитчики атаковали Скотланд-Ярд. Поскольку общество вампиров повторяет инновации общества смертных, некоторые из этих социальных реформ нашли свой путь в привычки нежити. Например, Шабаш основал собственное сообщество фабианцев, нацеленное на свержение пагубной плутократии Камарильи.

Общественный транспорт. В 1884 году открылась первая линия лондонского метро, а в 1890 году начал действовать первый подземный железнодорожный тоннель. В викторианском Готэме, например, можно пересечь остров Манхэттен меньше чем за четверть часа. Это позволяет деловым джентльменам быстро добираться до дома от места работы, но и дает преступникам возможность проделать тот же путь с равной быстротой. И любой, кто посетит эти подземные коммуникации в неурочные часы, может столкнуться с созданиями, использующими их совершенно иным способом: для невидимой охоты на смертную добычу.

Цивилизованный транспорт

Хотя моторизованные средства передвижения в 1880х годах уже

существуют, они представляют собой лишь нечто большее, чем механическое развлечение для состоятельных людей. Для викторианской эпохи преимущественный способ передвижения – лошадь, которую либо седлают, либо она служит тягловым животным, впряженным в колесный экипаж, повозку или тому подобное средство передвижения.

Городские жители могут быть знакомы с «гроулером», четырехколесным экипажем, достаточно большим, чтобы отделить пассажиров от окружающего мира. Некоторые из них достаточно велики, чтобы приспособить их для перевозки вампира, если хозяин снабдит экипаж темными занавесями и, возможно, добавит отделение под сиденьем кучера для хранения одного-двух тел. Также известен «кларенс», вмещающий четырех пассажиров, а пятый человек может попроситься ехать рядом с кучером. Менее уважаемые пассажиры могут уместиться на задней подножке, оставаясь незаметными для кучера.

Кэб, также называемый «лондонской гондолой», – это двухколесный экипаж меньшего размера. Хотя он рассчитан на двух пассажиров, третий может втиснуться внутрь с минимальными неудобствами. Кучер едет на высоком сиденье сзади кэба, распределяя вес пассажиров между собой и лошадью. Для Сородичей небезопасно путешествовать в таком экипаже днем, поскольку он имеет лишь полудвери с каждой стороны, оставляющие минимум места на полу для багажа.

В богатых кварталах Лондона нужно лишь встать у края тротуара и махнуть рукой, чтобы подозвать проезжающий экипаж. Кэбмены, называемые также «ярви», берут целый шиллинг с пассажира или двоих меньше чем за две мили пути, и шесть пенсов за каждую последующую милю. За скромные чаевые кэбмен может подождать пассажира, это обычно стоит около шести пенсов за четверть часа.

Для ночных экскурсий состоятельные господа могут использовать также «викторию», открытый экипаж со откидным верхом (для плохой погоды). В этом модном транспортном средстве до пяти пассажиров могут разъезжать по улицам Лондона где-то за фунт в день. За чуть большую плату (или эффективное применение Даров Каина) ярви будет глух к разговорам компании внутри экипажа.

[1] — пер. С.Я. Боброва, М.П. Богословской [Наверх]

[2] — Герметическая оккультная организация, основанная С.Л.М. Мазерсом, доктором У.У. Уэсткоттом, У.Р. Вудмоном 01.03.1888 г. в Лондоне (- wiki). На самом деле в 1880 году священник А.Ф. Вудворд обнаружил записки ордена розенкрейцеров. Собственно орден был основан в 1888 году, после расшифровки этих записей Уэсткоттом. Больше информации по истории ордена [Наверх]

[3] — Джон Уильям Полидори – автор рассказа «Вампир» (1819 г.), главный герой которой – вампир Лорд Рутвен – был фактически списан с Джорджа Байрона, в ней вампир впервые обретает классический облик благородного, привлекательного и обаятельного интеллектуала. [Наверх]

[4] — Джозеф Шеридан Ле Фаню - автор рассказа «Кармилла» (1872 г.), где обнаруживается, что вампир может быть и женского пола, кроме того, это одно из первых произведений, где сверхъестественное существо родом из Центральной Европы. [Наверх]

[5] — внутреннее течение анархизма, в основе которого лежит идея о том, что только революционные организации трудящихся, базирующиеся на принципах взаимопомощи и коллективного самоуправления должны, и могут способствовать построению нового, действительно справедливого общества, - wiki. [Наверх]

[6] — фабианство - философско-экономическое течение, что преобразование капитализма в социалистическое общество должно происходить постепенно, медленно, в результате постепенных преобразований; организационное воплощение получило в форме «Фабианского общества», основанного в Лондоне в 1884 г. - wiki. [Наверх]

[7] — «Атенеум» (Atheneum) – от греч. Афинский, посвященный Афине, - литературный клуб в Лондоне. [Наверх]

[8] — жаргонное название Нью-Йорка. [Наверх]

[9] — Елена Блаватская – теософ, писательница, религиовед и оккультист, в 1875 году основала Теософское общество; Елена Гульд Уайт – проповедница, одна из основателей Церкви Адвентистов Седьмого Дня; Джеральд Броссо Гарднер – писатель, оккультист, основатель викки (wicca) – неоязыческой религии, основанной на почитании природы; Алистер Кроули – философ, автор множества оккультных произведений, влиятельный участник Ордена Золотой Зари и других оккультных организаций. [Наверх]

[10] — спиртовая настойка опиума. [Наверх]

[11] — Шарль Бодлер – французский поэт и критик, чье имя стало нарицательным в отношении художественных течений декадентства и символизма, - wiki. [Наверх]

[12] — Уильям Мэтью Флиндерс Питри - британский археолог, один из основоположников современной египтологии, - wiki. [Наверх]

[13] — несколько предельно закрытых обществ представителей либеральных кругов британской аристократии, которые тайно собирались в различных уголках Великобритании на протяжении XVIII века; считалось, что на собраниях клубов устраиваются оргии, а их члены соревнуются в богохульстве и т.д., - wiki. [Наверх]

[14] — герой коротких рассказов Уильяма Х. Ходгсона, детектив, специализировавшийся на расследовании паранормальных происшествий, - wiki. [Наверх]

[15] — Израэль Регарди – секретарь А. Кроули, написал его биографию, опубликовал множество его работ, а также описание ритуалов ордена Золотой Зари, - wiki. Гарднер, Джеральд Броссо и Уайт, Елена Гульд – см. примеч. выше. [Наверх]

[16] — Франсуа Вийон - последний и величайший из поэтов французского средневековья, - wiki. [Наверх]

[17] — Таммани-холл - политическое общество Демократической партии США в Нью-Йорке, действовавшее с 1790-х годов, было известно неразборчивостью в средствах и коррупцией своих лидеров - wiki; «Босс Твид», Уильям Марси Твид – глава Таммани-холла, один из самых беспринципных за всю историю американских политиков, - wiki. [Наверх]

[18] — 1899-1901, восстание китайцев против иностранного вмешательства в экономику, внутреннюю политику и религиозную жизнь Китая, - wiki. [Наверх]

[19] — революция, во время которой было свергнуто правительство сёгуната (Токугава); после революции начался бурный процесс уничтожения феодализма и построения современного общества, на самом деле 1866-1869 годы, - wiki. [Наверх]

‹ Пролог: Совращение Адама, или Порабощенная непорочность

вверх

Часть 2: Кланы ›

Версия для печати

Все оттенки Тьмы

Часть 2: Кланы

Кровь Каина, даже столь разбавленная в эти готические ночи, все же несет в себе определенные характеристики, которые каждый сир передает своему дитя в процессе создания потомства. Каждому клану свойственна своя основная мысль, он подчинен своей цели и обладает собственным уникальным шармом. В качестве отдельных уилий по созданию серии исправленных изданий книг по Вампирам мы попытались создать архетипы, не позволяя им откатиться до стереотипов.

Мир книги «Вампиры: Викторианская Эпоха» имеет, однако, свои отличия. Происходящий из литературных готических традиций, этот сеттинг опирается на определенные тропы жанра, чтобы связать воедино идеи. Если Ваш хихикающий монах, обитающий в старом осыпающемся аббатстве, не является злодеем, значит, Вы завели своих слушателей не туда (не в хорошем смысле). Если же он хихикает, поскольку скрывающееся в этом аббатстве истинное зло свело его с ума, тогда Вы следуете правильным путем.

В книге «Вампиры: Викторианская Эпоха» моральные принципы имеют намного меньше полутонов по сравнению с современным сеттингом Вампиров. Секты и даже сами кланы более сплоченны, более приспособлены для использования в качестве иллюстрации к точке зрения, нежели просто в качестве крупных социальных групп, включающих в себя меньшие сообщества.

Не считайте это разрешением сводить персонажей к карикатурным наброскам. В этой главе Вы увидите, что мы придерживаемся неких ключевых архетипов, но пытаемся не дать им превратиться в исключительное определение клана. В частности, независимые кланы представлены с точки зрения готической традиции. Может быть, это и не покажется Вам исключительно верным политически, - мы добиваемся не этого. Мы хотим обеспечить убедительный, созданный с уважением жанра взгляд на вампирический рассказ. В любом случае, пусть сюжет Ваших историй вьется и изгибается подобно катакомбам под заброшенным семейным поместьем. Используйте архетипы, представленные в этой части , как некую общую платформу, то, что «известно каждому» о кланах. Следовательно, Вы можете использовать их как угодно, но не изменяйте их чересчур, иначе они потеряют свою ценность.

Наверное, странно слышать от нас подобные вещи после почти

четырех лет настаивания на индивидуальности каждого вампира. Это, однако, остается верным - Вам потребуется лишь развить эти индивидуальные личности так, чтобы они удовлетворяли жанру, а не ставили его с ног на голову.

Бруха

Клан Бруха пока еще не пал, хотя и пошатывается на самом краю, если верить словам наиболее настороженных его старейшин. Если рассматривать клан в целом, то Бруха, похоже, страдают *dementia praecox* (лат. – раннее слабоумие, шизофрения), если выражаться в манере доктора Фрейда, ведь некоторые из них цепляются за благородное наследие классических истоков, тогда как другие позволили себе со временем скатиться до мрачного отражения величайших слабостей викторианской эпохи.

Если проследить историю Бруха – вещь настолько надежную, насколько это возможно, – можно обнаружить широкий спектр Сородичей. В разбросе от античных королей-философов до бунтарей и сорвиголов Ист-Энда Бруха выглядят едиными лишь в своем неравенстве.

Дело, однако, обстоит не так, поскольку Бруха, наверное, наиболее близки по своим эмоциям к миру смертных из всего народа Каина. Во многих не-живых искра жизни тускнеет и увядает, подобно тому как газовый рожок, отключенный от топлива. Напротив, в бессмертных сердцах Бруха страсть все еще пылает, придавая им репутацию «одухотворенного» клана (говоря дипломатично), или беспокойных берсерков (повторяя неодобрительные слова членов вампирского сообщества).

Обзор

Бруха распространились повсюду в империи королевы Виктории, и независимо от их этнического или культурного происхождения они – один из кланов, наиболее приспособленных для того, чтобы «стать своими» на любой территории. Аналогичным образом Бруха викторианской эпохи свободно распределились по социальной структуре, хотя испытывают тенденцию собираться на обоих ее краях. Старые интеллектуальные Бруха элиты навещают салоны и элизиумы Сородичей. В то же время улицы практически набиты Сбродом, начиная фейгинами (имя героя романа Ч.Диккенса «Приключения Оливера Твиста» - руководителя банды воров-карманников) и здоровяками и заканчивая сутенерами, контрабандистами и ворами-домушниками.

Клан Бруха и вправду стремится одновременно воплотить диккенсовские и викторианские концепции лучших и худших времен. Поскольку Бруха имеют склонность скапливаться в крайних точках социального спектра, их устремления отлично увязываются с имущими

и неимущими общества смертных. Поскольку их страсти раскачиваются как маятник, Бруха считают викторианскую эпоху подлинным рогом изобилия гражданских интересов. Множество Бруха входят в ряды террористов-фениев и людей Железного канцлера (прозвище Отто фон Бисмарка), поддерживают философию Маркса и отстаивают идеи Дарвина, становятся членами фабианского общества в Лондоне (или агитаторами Шабаша в этих же направлениях) и даже масонами.

В прошлом Бруха обладали наслдеием мудрости, позволявшим обуздывать их страсть, находить дело, эхом отвечавшее на огонь, все еще горящий в их мертвых сердцах. Ныне же Бруха страдают душевным расстройством, которое приведет их к падению, если они не смогут быстро его исцелить. Мир как будто бы слишком сильно изменился для Бруха, может быть, даже оставил их позади себя. В эти ночи старейшины изнурены тяжестью вековой борьбы за идеи, которые развивались болезненно медленно лишь затем, чтобы за несколько коротких десятков лет оказаться в тени изменений, привнесенных викторианской эпохой. Молодые Бруха, не имеющие накопленного столетиями опыта умерения своих амбиций, ждут, что особенности этих бурных времен будут выглядеть столь же весомыми и в глазах других Сородичей. То есть, они настолько привыкли к стремительным и радикальным изменениям эпохи, что не замечают: их любовь к значительным переменам отчуждает их не только от их собственных старейшин (чьи идеи «прогрессивных» методов все еще могут включать нотки деспотизма), но и от наиболее консервативных представителей других кланов. Бруха из идеалистических личностей новых Сородичей быстро превратились в маргинальных новообращенных и оскорбительных стариков.

Домен

Домен – любопытная идея касательно клана Бруха. С одной стороны, клан в целом довольно привязан к территории, а его члены заявляют свои права на определенные земли и ревностно их защищают от чьих-либо помыслов неуважения к их требованиям. С другой стороны, Бруха зачастую чересчур неорганизованы настолько, что неспособны даже отстоять свои притязания на домен. По этой причине немногие Бруха числятся среди князей, да и те редко относятся тепло к делам, которыми заняты «менее воспитанные» представители их клана.

С точки зрения географии Бруха проявляют тенденцию к образованию «карманов» значительной силы, но это может быть отнесено как к их привычке давать Становление большему количеству новичков по сравнению с другими кланами, так и на определенные регионы, соответствующие их вкусам больше, чем другие. Области, гда Бруха сильны, включают Италию, части Великабритании (такие, как Лондон и Уэльс), и даже некоторые дикие земли Восточной Европы (особенно на юге, где, предположительно, они поселились после того, как Вентру изгнали их из Рима много ночей назад). Среди членов

Шабаша отступников Бруха особенно много в Испании, где они уступают лишь Ласомбра, а в рядах Черной Руки их анклавы раскиданы опять же по Италии.

В викторианскую эпоху развился феномен – нечто вроме коллективных притязаний на домен. В городах, где выводки Бруха верховодят, или в менее застроенных областях, гда они собираются или Обращают потомство, понятие домена часто относится к территории, захваченной группами или семьями Сброда, противопоставленными любому другому Сородичу. Эти домены могут быть по-настоящему ужасающими для чужаков, застигнутых врасплох, ведь Сородичи-хозяева преследуют нарушителей по всему домену, как волки гонят свою добычу по залитому лунным светом лесу. Это в особенности касается смертных, которых может потревожить компания кровожадных монстров, забравшихся через дымоход, или пришедших из притонов в незнакомых им окрестностях.

Никто не может сказать, развились ли эти коллективные домены от некоего современного стимула (некоторые ученые отмечают их рост после опубликования «Коммунистического Манифеста»), или же они стали реакцией на небывалое скопление Сородичей в городах. Сами Бруха не спешат откровенничать, а те, кто ищет чисто практическую причину, могут обнаружить, что вступили на враждебную почву.

Бруха высших слоев общества часто смотрят свысока на такие «прискорбные сборища», хотя многие сами придерживаются этой привычки, хотя и в более изящном стиле. Такие группы – не голодные ублюдки, каких можно найти на закопченных улицах, а скорее клики, тайные общества или даже аристократические семьи. В этих случаях потомство Бруха формируется в потомственных особняках или поселяется в качестве гостей на длительное время (обычно с помощью льстивых речей или запугивания) в поместьях своих покровителей.

Такое сосуществование Сородичей воспринимается прочей нежитью, в лучшем случае, с любопытством – а в худшем считается непристойным. Предположения о причинах этого строятся с бешеной скоростью. Некоторые полагают, что, хотя преобладающая викторианская этика требует предельного уединения, вечно бунтующие Бруха собираются в кучки ради протеста против общественных норм. Сам Сброд не озабочивается рассуждениями на тему – все так, как оно есть, и нет никаких причин придираться к вкусам Сородичей.

Мудрые личности берут на заметку тот факт, что в викторианскую эпоху такие выводки – не единственная форма присутствия Бруха. Во многих местах, особенно среди старейшин, и единственного Бруха достаточно, и таким суждением часто делятся сами эти Бруха-одиночки. Эти представители Сброда больше склоняются к учености, чем к нонконформизму, проводя большую часть своей не-жизни за изучением каких-либо проблем личной значимости, или отстаивания

идей со стоическим изяществом мученика. Эти Сородичи часто ожесточенные, одинокие личности, не приспособленные для компании, но втайне боящиеся встретить кого-то, кто разделяет их взгляды или может начать обсуждать другие проблемы. Воистину, эти Бруха, больше похожие на почтенных интровертов Цимисхов, становятся «горными лордами» Восточной Европы или замкнутыми отшельниками в унылых пейзажах.

Интересы

Многие из клана Бруха в викторианскую эпоху столь же беспокойны, как и были во все времена., ведь клан вечно оказывается впутанным в ту или иную схизматическую проблему. Что типично, большая часть клана игнорирует проблему как таковую, тогда как остальные яростно спорят по поводу мелких деталей текущего вопроса. Хотя подобное поведение сторонним наблюдателям может показаться комедией ошибок, смышленые Сородичи понимают, что это не так. Действительно, легкомысленное отношение к проблеме – верный путь нажить врагов среди Бруха; кто такие остальные, чтобы строить догадки о серьезнейших проблемах самых неистовых среди Проклятых? И немногие способны нажить более упорного и смертоносного врага, чем Бруха, почувствовавшего неуважение к себе.

Текущее средоточие интересов Сброда – их продолжительное участие в секте, известной как Камарилья. Столетия назад, когда сообществу Сородичей потребовалось прорваться от опасностей Инквизиции и Огненных Времен (период активной охоты на ведьм в XV – XVI веках в Европе, сопровождавшийся массовыми сожжениями жертв на кострах, - wiki), Камарилья полсужила своей цели взаимозащиты. В нынешние ночи, однако, верховный совет разрушается под собственным весом. Старейшины других кланов открыто проповедуют недоверие к прогрессивным Бруха, а Сородичи всех кланов порывают с великим назначением Камарильи, используя ее вместо этого в качестве дымовой завесы, чтобы сбить остальных, идущих по следам их мелочных планов.

Умеренные группы все еще поддерживают Камарилью, но уже на основе формальных возражений. Эти Бруха считают, что у Камарильи еще есть потенциал, но она нуждается в обуздании излишеств ее наиболее коррумпированных членов. Радикальные элементы предлагают отколоться, покинуть прогнившую Башню Слоновой Кости и негласно присоединиться к так называемому явлению «независимых кланов». Для этих Бруха Камарилья потерпела неудачу не только на практике, но и в самой идее, и ничего спасти уже нельзя. Вне двух основных лагерей иногда высказываются и более экстремальные мнения, но их редко принимают во внимание, а живут они недолго. Очевидно, что Шабаш – это дьявольский кошмар, и какие-то дополнительные маргинальные возможности не стоят даже времени, потраченного на их обсуждение.

Помимо этой главенствующей проблемы, некоторые Бруха имеют вещи, объединяющие их вне географических или социальных границ. Большинство заинтересованы в решении собственных вопросов или достижении мелких целей, а это часто занимает значительную часть свободного времени Бруха. Для них характерно прилагать существенные усилия к решению какой-либо проблемы. Которая вдохновляет их или разжигает их ярость. Будь это социальные, политические или военные дела или погружение с головой в туман Джихада.

Преступления и преступная деятельность часто ассоциируются с Бруха – и необязательно без причин. Будучи нежитью, Сброд знаком с незаконной деятельностью, и для некоторых их сверхъестественные наклонности чрезвычайно помогают им в других аспектах подобных противоправных действиях. Вампиров клана Бруха много среди главарей банд, скупщиков краденого, контрабандистов, убийц, бандитов, пиратов и представителей всех прочих направлений преступной деятельности.

Бруха также могут быть убедительными подстрекателями, пробуждая в Сородичах и смертных одинаковый интерес к своим проблемам. Их естественное умение вкупе с Дисциплиной Присуствие позволяет им даже сверхъестественным образом передавать силу своего обаяния группе слушателей. По сути, именно за этим можно часто застать Бруха, и опять-таки широкий круг их интересов дает им любое количество вариантов выбора, собираются ли они бросить вызов и противостоять чему-то или наоборот, что-либо отстаивать. Восхваляя преимущества царской власти в России или порицая бесчеловечность Индустриальной революции, способный Бруха не испытает затруднения убедить других в справедливости его личного крестового похода.

«Видишь эти времена перед тобой? Они изменчивы. Мир теперь иной, и пути аристократов и тирании подходят к концу. О нет, это еще не готово случиться – я не настолько глуп, чтобы считать себя одного катализатором, который подтолкнет мировой прогресс в эти ночи. Но я один из катализаторов, и когда в мире Сородичей нас, шатающих основание Башни Слоновой Кости, будет достаточно, у нее не будет другого выбора, кроме как удовлетворить наши потребности или опрокинуться нам под ноги»

Петр Силанович, революционер Бруха

Гангрел

Не ешь здесь, ублюдок. Это мой домен. И вообще, мой домен повсюду до тех пор, пока я быстрее тебя.

Глупые сородичи не принимают Гангрел всерьез, на глазок считая их либо верными диванными собачками Камарильи, либо яростными варварами, слишком дикими для того, чтобы их могло сдерживать любое сообщество Сородичей. Истина, разумеется, лежит где-то

посредине. Гангрел достаточно мудры, чтобы осознавать: у Камарильи есть свое место, но они не столь преданны ей (обычно…), чтобы позволять ее Сородичам-интриганам использовать себя в их интересах.

Всем Сородичам, вне зависимости от их лояльности, известно, что пустоши вокруг города и окрестности чуть дальше принадлежат Гангрел. Пусть Вентру строят козни в своих незначительных «дворах», а Тореадор прячутся за манерными щеголями этой эпохи – Гангрел понимают, что быть Сородичем означает быть Проклятым навеки; уловки же того или иного века суть лишь песчинки, бегущие в стеклянной колбе часов. Внешне жестокие и величественные, или с миной крадущегося монстра, Гангрел редко заботятся о том, чтобы обманывать себя грузом жестких поведенческихнорм, преобладающих в эту утонченную эпоху.

В некотором смысле, Гангрел являются защитниками Кмарильи, поскольку их домены на внешних границах города будут первыми на пути потенциальных нарушителей или захватчиков. Вдобавок Животные обладают поразительным преимуществом в бою, если вдруг встреча с гостями перейдет в насилие. По этой причине мудрые князья обращаются с Гангрел хорошо, зная. Что их собственные владения могут столкнуться с большими угрозами, если бы Гангрел не пресекали их.

Обзор

Прозвище «искатель приключений» в викторианскую эпоху несет за собой огромный хвост насмешек – авантюристов редко видят в качестве отважных героев художественных произведений или эскапад длиннее жизни. Скорее их считают проходимцами, жуликами, охотниками на беспечных и бродягами. Такой архетип подходит многим Гангрел, ведь они обожают странствовать и уж точно не откажутся от глотка *vitae* тут и там, чтобы поддержать себя, и оставляют за собой горестный след. Но все же говорить, что Гангрел поступают так с умыслом, означает делать из мухи слона. Гангрел не стремятся причинить кому-либо боль и не испытывают возбуждения от чужих страданий. Они делают лишь то, что должен делать вампир, чтобы выжить. Хотя немногие жестокие Гангрел наслаждаются приносимым ими горем, большинству это просто не приходит в голову, и они не обращают на это внимания.

Гангрел во многом были и остались кланом дикарей, и более близки к животным (или другим менее естественным обитателям диких земель), чем к смертным. Что-то в Становлении Гангрел делает членов клана ближе к Зверю, таящемуся во всех Сородичах. Викторианские Гангрел иногда занимают посты в титулованных эшелонах своих сект, чтобы компенсировать это – многие становятся «бичами» регионов, окружающих их города в доменах Камарильи или присоединяются к рядам разнообразных апокалиптических воинствующих орденов Шабаша. Некоторые также становятся отшельниками, избирая

собственный путь в ночи и посылая все желания князей к чертям.

При создавшемся положении подавляющая часть Гангрел принадлежат к Камарилье, хотя интерес клана, никогда не стремившийся к сфере политики, в последние несколько десятилетий убывает. Гангрел поначалу присоединились к секте по той же причине, что и любой другой клан – вместе безопаснее (если верить тому, что гласит устная история Сородичей). С годами, однако, Гангрел увилдели, что секта из защитной организации превратилась в совокупность клик, вознаграждающую лишь тех, кто пользуется ее благосклонностью. Единственная вещь, действительно удерживающая гангрел в Камарилье – их апатичность в этом вопросе, хотя они и считают, что ее изначальная цель все еще значима, и охотно оказывают помощь, когда в них нуждаются.

В викторианскую эпоху Гангрел разделяет не только по принципу география, но и выбранные ими пути не-жизни. Многие Гангрел – особенно в Восточной Европе – совершенно оставляют условности смертного общества и сами становятся почти что животными, объявляя своими чудовищными доменами земли вдали от жилищ смертных. Этот путь опасен, ведь такие удаленные от городов районы кишат агентами других вампиров, все еще цепляющихся за устаревшие представления об аристократии, не говоря уж о Люпинах, считающих дикие земли своими владениями. Другие Гангрел остались на стороне сил, приучающих Империю к городской жизни, из тех соображений, что истинный хищник должен преследовать добычу, и им ли спорить, если мир смертных решил укрыться в общинах из кирпича и стекла? Эти, последние, Гангрел часто становятся похожими на животных, которых можно встретить на улицах и в проулках городов, от крыс и бродячих собак до галок, кошек и более экзотичных городских созданий в некоторых обширных поселениях.

В не-жизни многих Гангрел желание осесть приходит и уходит, и кто-то из членов клана создает убежища и остается там на определенное время перед тем, как окончательно пуститься в скитания по пространствам мира. Редко встречаются Гангрел, остающиеся в одном и том же домене на всю свою не-жизнь – хотя происходит и такое; и горе тому, кто недооценит такого представителя клана, ибо он за множество лет наверняка изучил множество секретов и уроков хитрости. Наиболее вероятно, что на одном месте останутся те, кто получил некий высокий статус или иное почетное положение среди местных Сородичей. Хотя Гангрел с неохотой признаются в этом, многие довольны занимаемыми позициями, которые заслужили. Однако. Это следует скорее из их практичности, чем из чего-либо еще. В конце концов, если нежить уже признает кого-то из Животных выдающимся вампиром своего рода в некоем домене, ради чего куда-то уходить и добиваться всего с начала?

Домен

Наиболее распространенная форма домена Гангрел – это недружелюбный участок территории на выселках города. Поскольку Гангрел редко участвуют в политических играх других Сородичей, им часто достаются наименее желанные домены, и такое расположение им как раз по душе. Пусть прочая нежить с помпой и регалиями обретается в городе. Все, что необходимо Гангрел, – полоска земли, населенная достаточным количеством пищи, чтобы поддержать его.

В викторианскую эпоху, когда многих Сородичей тянет перебраться в города и оставить свои менее строгие домены, поддерживавшие их в прошедшие ночи, территории едва хватает. Домены Гангрел иногда пересекаются, и тогда возникают в некотором смысле примитивные взаимоотношения. Иногда они принимают форму признания кого-то из Гангрел «альфой», превосходящим других городских Животных (что подчас дает ему роль первородного клана, если у них или у князя возникает необходимость в титулах). В других случаях завязывается жестокая вражда, когда Гангрел в буквальном смысле вцепляются друг другу в глотки в областях, населенных слишком бедно и обеспечивающих не-живым лишь существование. Некоторые бесчувственные Сородичи могут даже извлечь из подобных обстоятельств выгоду, строя интриги с целью заставить Гангрел враждовать друг с другом, вместо того, чтобы быть потенциальной угрозой их собственным планам.

Из всех Сородичей наибольшее количество одиночек именно среди Гангрел, и занятие собственными делами или поддержание своих доменов дают им цель. Не так уж и редко в этой готической ночи можно встретить Гангрела, заявившего свои права на огромные земли и бдительно их охраняющего. Именно здесь лежит источник ужасных историй о кровожданых монстрах, блуждающих по лесам, особенно в диких землях вне Империи. Единственный могущественный Каинит может держать в страхе целые поселения и заставлять их закрывать двери в момент, когда солнце скрывается за горизонтом. Другие Гангрел в викторианскую эпоху противостоят росту городов и бродят прямо за их пригородами, испытывая способность князя защитить свой домен и причиняя значительные убытки местным Сородичам. В умах этих Гангрел законы природы никогда не переставали существовать, и само понятие домена равнозначно праву охотника, которое принадлежит наиболее умелому хищнику.

Становление, даваемое Гангрел, временами диктует и определенное поведение относительно домена. Хотя многие Животные обращают потомство и вскоре покидают его, предоставляя выживать самостоятельно, некоторые Гангрел имеют более ярко выраженный стайный инстинкт. Не стремящиеся создавать выводки подобно Бруха, некоторые Гангрел создают дитя и впоследствии охотятся вместе с ним. Такое поведение особенно распространено в диких землях Восточной Европы, где домены все еще достаточно обширны, а пища в должной мере перепугана; отдельные достаточно цивилизованные Животные

империи акже взяли подобное в практику. Когда Гангрел избирают такой образ не-жизни, у них весьма сильно развивается инстинкт защиты своих земель, и они обрушивают на незваных гостей всю враждебность, обычно припасаемую для злейших врагов, – каковыми Гангрел считают нарушителей.

Отдельные убежища в таких доменах имеют самые разные формы, от бледных теней апартаментов. Которые Гангрел имели при жизни, до чего-то чуть большего, чем просто норы в земле, где самые одичавшие Животные отдыхают днем и избегают Солнца. Пещеры и гроты остаются популярными в неразвитых доменах; в городских владениях убежища разнятся от покинутых домов и закрытых фабрик до канализаций (разделяемых с Носферату), или же искусно сконструированных притонов под доками и мостами.

Количество Гангрел широко варьируется от региона к региону. Будучи воплощением чудовищных сил природы, монстрами из легенд, они скитаются по «землям за лесами» – Трансильвании, и другим территориям Восточной Европы. Многие притязают на домены в обособленных областях Италии, в ирландских и шотландских топях и даже в предгорьях Баскии, Каталонии и Аквитании. Без сомнения, Гангрел благоденствуют в Скандинавии, где их собственная история неразрывно связана со знаниями о регионе. Считается, что их число может даже преобладать по сравнению с любым другим кланом в Норвегии, Дании, Швеции. Исландии и Финляндии, но учитывая склонность Гангрел к странствиям и их обыкновенный отказ от участия в организованных Сородичами мероприятиях, подобный учет провести невозможно.

Интересы

В целом Гангрел чересчур несопоставимы друг с другом, чтобы иметь некие общие цели. Там, где один предпочтет шататься по равнинам и густым лесам, другой будет чувствовать себя комфортно меж узких проулков и высоких городских домов.

Больше всего остального многие Гангрел ценят автономию и идут на все, что угодно ради независимости собственных охотничьих угодий. Хотя они редко так делают, независимо от секты, к которой принадлежат, это случалось в прошлом, и предполагается, что среди анархов и отшельников представителей клана гангрел больше, чем вампиров любого другого клана.

Несмотря на тенденцию к автономии, многие Гангрел, в общем-то, с удовольствием связывают свою судьбу с благополучием Камарильи. Хотя истинное уважение идет к ним неохотно, многие Гангрел делают себе имя, служа князьям гончими, бичами, шерифами и прочими инструментами насаждения воли Башни Слоновой Кости. Желания увидеть продвижение интересов секты здесь нет – как отмечалось

ранее, Гангрел склоняются к апатии и аполитичности – зато есть желание урвать немного удобства для себя, не навлекая на себя гнев власть имущих. Для некоторых Гангрел это прагматизм, поскольку они осознают, что их собственная неорганизованность не позволит им выглядеть перед лицом Камарильи единой организацией. Для других, поддержка Камарильи – попросту путь наименьшего сопротивления, заодно позволяющий многое приобрести.

«Это закон дикой природы, где выживает сильнейший. Но чтобы сделать все еще интереснее, я дам тебе фору»

Эндимион, служитель Гангрел

Малкавиан

Ночи викторианской эпохи – безмятежные дни для умалишенных Сородичей клана Малкавиан. Представители клана чересчур капризны, чтобы представлять единую силу против остальных Сородичей, но по отдельности Малкавианы прочно заняли свое место в Империи и даже в некоторой степени в диких землях за ее пределами. Сами Малкавианы редко осознают это явление, либо упиваясь своим вновь обретенным влиянием, либо продолжая вести себя так же загадочно, как и всегда, по-видимому, не понимая своей необычности.

Чуткие наблюдатели этой эпохи приписывают возросшее влияние Малкавиан соответствию их ремесла духу времени в Империи. Малкавианы – точка пересечения рациональности (но не здравомыслия) и мистицизма. И для любого Лунатика, Становленного в просвещенном блеске новой науки Фрейда, в потемках прячется хищный пророк с таинственным видом более суеверных времен. В викторианскую эпоху Малкавианы столь же символичны, как надменные Вентру и анахронистичные Цимисхи – они населяют перекрестки путей мистицизма и научной мысли.

Подобные смелые утверждения, однако, дают Малкавианам большее доверие, чем они того заслуживают как клан в целом. Весь их род редко действует сообща, и возросший престиж, которым наслаждаются Малкавиан, является результатом идеалов эпохи, лишь когда речь идет о достижениях кого-то конкретного из них. Действительно, уважение к Малкавианам – лишь поверхностное, продукт эпохи, которая только начала еще видеть в безумии болезнь, поддающуюся описанию, а не проклятие высших сил. В то же время, подобное сумасшествие в моде среди популярных развлечений этого времени, наряду с готической литературой, играющей на безумии, и зловещими уличными россказнями, намекающими на менее чем здоровых в этом смысле преступников.

Обзор

Как и всегда, Малкавианы викторианской эпохи остаются беспокойными, движимыми некими собственными стимулами. Несмотря на это, Малкавианы поднялись до недоступного им ранее выдающегося положения. Немногое из этого зависит от самих Малкавианов – большая часть клана не следует одним и тем же культурным или социальным обычаям, почитаемым другими кланами, и действует во многом как заблагорассудится их капризным умам. Сокрее, это сообщество Сородичей в викторианскую эпоху смотрит на Малкавиан со вновь обретенной увлеченностью. Как и общество смертных, Сородичи разделяют точку зрения о том, что безумие – нечто большее, чем отклонение человека от нормы, и многие вампиры теперь наблюдают за Лунатиками с нездоровым любопытством. Возможно, общество Сородичей попросту неверно понимало Малкавиан все это время, может быть, Лунатики представляют собой – как там говорил мистер Дарвин? Эволюционный? – шаг в развитии взаимодействия Рода Каина с миром.

Наконец, возможно, что Малкавианы – лишь искаженный продукт этих неспокойных времен, а современное их «понимание» – чуть больше чем просто симпатия к собственности дьявола. Викторианская эпоха дала повод к появлению некоторого числа ужасающих выродков. Такие явления, как Джек Потрошитель, приводят Сородичей к мысли, что любое изменение может иметь ощутимые последствия. Не все перемены к лучшему, и те же Малкавианы с равным успехом создают проблемы и поддаются своему в*и*дению.

Личность – истинная мера этих качеств, и хотя иметь такое мнение в Викторианскую эпоху необычно, Сородичи никогда не были обыкновенными.

Вне зависимости от истинного положения вещей (если такое существует), прочие Сородичи в эти времена избегают Малкавиан, заинтересованные в наблюдении за влиянием, который эти больные вампиры могут оказать на мир. По Империи ходят слухи о нескольких молодых политических деятелях среди Малкавиан, якобы повторяющие слова старейшин кланов, влиятельных архонтов и дже князей. В самом деле, кажется, Малкавианы гораздо более заинтересованы в этом мире, чем когда-либо раньше. Они – влиятельные персоны в Камарилье, предводители Шабаша, они покровительствуют искусствам и изучают сокровенное, открывают секреты и хранят знания, которые, возможно, лучше оставить в тайне. Они безудержно веселятся в диких землях, прыгая через костры и устанавливают богохульные законы. В викторианскую эру, похоже, пределом способностям Лунатиков могут послужить лишь глубины их собственной порочности.

Домен

Обширную и разношерстную компанию Малкавиан весьма трудно классифицировать, когда дело касается доменов. Хотя они не столь дикие, как Гангрел, и менее склонны к странствиям, чем Равнос, кое-

кто из Малкавиан предпочитает иметь домены, относительно удаленные от остальных Сородичей. В некоторых случаях это происходит в результате обыкновенного соперничества, ведь Лунатику с меньшей вероятностью придется защищать домен, расположенный вдалеке от престижных районов города. В других ситуациях Малкавиан оказывается заинтригован чем-то или влюблен во что-либо на территории домена. Например, французский Малкавиан Анри д'Инвийе объявил своим доменом трущобы Феникса, и кормится исключительно бедняками, обитающими там.

Учитывая эпохальный подъем статуса Малкавиан в викторианскую эпоху, прогрессивные князья предоставили многим Лунатикам территории в качестве концессий, уступок или даже заманивания в союзники, как будто с множеством политических звезд клана. Часто это унылые области с налетом лоска, искусно расхваленные княжеской свитой, но сам факт того, что формальный домен передан во владение Малкавиана, - значительный шаг вперед в его собственных правах.

Власть Малкавиан прибывает и тает почти так же случайно, как их здравомыслие. В определенную ночь Малкавиан может обладать обширной властью в регионе или же быть умилительно беспомощным. Даже когда Малкавиан заявляет свои притязания на значительную территорию, запомнит он это или нет – уже совсем другая история. Действительно, рассказы о Малкавианах, некогда уважаемых в определенных землях и потерявшихся в туманах времени, буйно множатся и возможно, становятся источниками вдохновения для готических историй о сумасшедших.

Некоторые территории принадлежали Малкавианам исконно, насколько простирается память Сородичей. Малкавиан всегда упоминаются, когда речь заходит о Риме, хотя Носферату заявляют на этот город более обоснованные притязания, насколько кто-либо из Сородичей может претендовать на влияние в нем. Возможно, это замедленный эффект значительного могущества Малкавиан в эпоху Римской империи. Малкавиан также обладают существенной властью в области Бенилюкс, как и в отдельных изолированных «карманах» в Италии.

Даже в указанных землях, где их сила известна, значимость Малкавиан варьируется в зависимости от усилий каждого конкретного Лунатика. Они способны забыть не только о дарованном им домене, но иногда и о власти, которой располагают. Например, в Лондоне многочисленные Малкавианы обладают непропорционально малой реальным политическим влиянием , поскольку чересчур привередливы и слишком увлечены собственными интригами (в чем бы они ни заключались), чтобы представлять собой единый фронт.

Некоторые из Малкавиан имеют связи с разорившимися благородными семействами, влача убогие не-жизни в разваливающихся

поместьях или осыпающихся фамильных имениях. Другие незаметно скрываются в религиозных обществах, бедных кварталах городов, уединенных пригородах и прочих территориях, непривлекательных для большинства Сородичей. Как и в случае с основной частью принимаемых Лунатиками решений, выбор их домена настолько же уникален, как и помешательство каждого.

Замечание о силах разума

Обратите внимание на то, что Викторианская эпоха предшествует «великой шутке» Малкавианов, имевшей место в конце XX века. В хрониках «Вампир: Викторианская эпоха» Малкавианы Камарильи обладают Дисциплинами Прорицания, Доминирования и Затемнения, тогда как Малкавианы, принадлежащие к Шабашу, используют Прорицание, Безумие и Затемнение.

Интересы

Как уже отмечалось выше, Малкавианы больше чем когда-либо углубились в политическую игру Сородичей, а там, где сочли удобным, – и в политику смертных. Сородичи, глубоко взволнованные декадансом конца XIX столетия, видят в Малкавианах вестников конца света, предоставляя Лунатикам некоторую степень положения в обществе и влияния, хотя ранее считали их странными, страдающими и убогими. Сами Малкавианы – по крайней мере, те из них, кто осознал, что запутался в политике – погрузились в нее с головой. К счастью (по словам их противников), члены клана слишком раздроблены, чтобы оказывать общий «эффект Малкавиан», который бы увел политику Камарильи в ту или иную сторону. В общем случае влияние Малкавиан остается ограниченным, изолированным явлением. Отдельные Малкавианы могут обладать беспрецендетной властью в совете Первородных, говорить от имени князя в качестве сенешаля, использовать свое проницательное в*и*дение на посту шерифа или даже самостоятельно объявлять себя князем какого-либо домена.

Не всякий Малкавиан, однако, участвует в политических игрищах своих собратьев. В медленном развитии организованного здравоохранения также присутствует значительное количество Малкавиан, от психиатров и пациентов различных сумасшедших домов до ночного персонала в санаториях и семейных докторов, обслуживающих состоятельные семьи. Притоны и бастионы преступного мира также привлекательны для Малкавиан, и в венах нескольких выдающихся криминальных личностей течет проклятая сумасшествием кровь.

Хотя Малкавианы часто низведены до наименее изысканных слоев общества, странные склонности некоторых Сородичей эпохи к уравнению в правах позволили Лунатикам достичь уважения их не-живых родичей. Даже если они сторонятся высокой политики князей и

их свиты, некоторые представители клана сумели собрать немалую власть в среде политики смертных. За легендами о свихнувшихся полководцах, умалишенных монахах, капризных аристократах и врачах-садистах наверняка стоят Малкавианы – если, конечно, эти легенды не порождены затуманенными опиумом сознаниями поэтов этого времени. Все же, на безумие Малкавиан вряд ли можно списывать все особенности (или их большинство) викторианской эпохи. Хотя и сумасшедшие, многие члены клана осознают цену проницательности. В их рядах – самые активные последователи Камарильи, от новообращенных до старейшин, и даже их больным умам известна необходимость скрываться от глаз живых. По этой причине многие Лунатики становятся на сторону Башни Слоновой Кости, даже если не верят в политику секты. Эти Малкавианы могут и не обладать положением в Камарилье, но будут громогласно расхваливать ее добродетели, возможно, избегая открытого упоминания секты, если это не по вкусу им лично.

Викторианская эпоха – время значительных изменений, и многие Малкавианы привязываются к прорывам, совершающимся почти еженощно. Переход от газового освещения к электричеству каких-то двадцать лет назад был причиной радости Малкавиан, тогда как настораживающе быстрые (с точки зрения неторопливых Сородичей) шаги вперед в науке и медицине, возможно, лишь тончайший обман университетских журналов последнего квартала. Лунатики редко стоят во главе этих разработок, хотя увлечены ими, ведь это отличное приложение их умственного потенциала. А именно, они являются олицетворением ума, привнесенного в реальность, и какой Малкавиан откажется от претворения своих идей в жизнь и распространения их по миру – просто чтобы посмотреть, что из этого выйдет? Триумф здравомыслия, характеризующий эту эпоху, от безумного маньяка или чрезмерно образованного ученого, да еще окрашенный не знающим границ мистицизмом - вот предел самореализации Малкавиан.

«Осталось немного – мой дом за углом. У меня есть лауданым, абсент, даже опиум. Мы сможем провести время в великолепном блаженстве, пока лезвие не потребует пищи. О, не обращай внимания на мои слова, я просто увлечен твоей красотой. Твоей красотой и собственной жаждой.»

Фрэнсис Гибсон Копплуайт, Лестерширский Мясник.

Носферату

Завоевания Империи могут распространяться на великолепнейшие пейзажи, когда-либо услаждавшие взор смертных, но они же включают самые ужасные вещи, скрывающиеся от людских глаз. Прячась под улицами и настилами доков, таясь в тенях и за взмывающими вверх готическими шпилями церквей, крадутся отталкивающие Носферату. Это время имущих и неимущих, и Сточные Крысы воплощают состояние последних. Судьба Носферату, примирившихся со своими вонючими

доменами и ловящих взгляды свысока практически от любого другого Сородича, в общем, такова же, как и была с незапамятных времен.

Представители клана, однако, никогда не сторонились своей судьбы, и остались в викторианскую эпоху столь же выносливыми, как и всегда. Они остались несравненными мастерами в искусстве скрыться от глаз тех, кому предпочли бы не показываться, и эта способность позволяет им собирать информацию, спрятавшись от не столь остых чувств. Если нужна информация, обратитесь к Сточным Крысам – это известно всем.

Гораздо менее известна способность некоторых Носферату к безграничной человечности. Может показаться, что Проклятие Каина, искажающее их физически, стремится воспитать в них сострадание, редко свойственное Сородичам. Такое случается не всегда – злоумышленник, умоляющий о милосердии в домене местного представителя клана Носферату и надеющийся ускользнуть невредимым, может оказаться весьма потрепанным, если вовсе не встретить Окончательную Смерть.

Обзор

Носферату усердно торговали информацией всегда, насколько хватает памяти Сородичей, и викторианская эпоха уж точно не изменит это занятие. В сущности, технологичекий прогресс во времени предоставил Сточным Крысам все большие и большие возможности обмениваться своими древними лакомыми кусочками информации. Телеграф сделал сообщение между подземельями Носферату в высшей степени выгодным, железная дорога позволила Сточным Крысам наносить друг другу визиты, пересекая открытые пространства с меньшими трудностями, а буйно расцветший оккультизм дал редким среди членов клана ученым обмениваться мудростью более таинственными способами.

Носферату, однако, больше чем просто шпионы. Их внимание привлекают также многие символы эпохи, например, расползающиеся трущобы или разрушающиеся поместья, также служат объектами интереса Носферату. Некрасивую внешность Сточные Крысы компенсируют изменчивостью, приспосабливаясь к испытаниям и переменам времен со скоростью, почти несвойственной Сородичам. В то время как многие не-живые остаются узниками своего Проклятия, представители клана Носферату стремительно реагируют на изменения окружающего мира. Может быть, Вентру или Тореадор будут выделывать коленца, цепляясь за оставшееся в далеких ночах прошлого наследие предков, но Сточные Крысы знают: если желаешь остаться неизменно идущей вперед частью этого мира, нельзя позволять себе превращаться в анахронизм.

Уступающие в общении с миром животных лишь Гангрел, Носферату обычно подчиняют себе городских созданий. Они редко становятся

лордами доменов в диких землях. Скорее, им служат многочисленные паразиты и прочие отвратительные обитатели поселений смертных. Гангрел может представлять себя лордом волков, а Носферату – объявить себя королевой мух или госпожой крыс; для более достойных Сородичей разницы зачастую нет, но для тех, кто обитает в трущобах городов, эти различия весьма велики.

Если у Бруха есть страсти и причины, Носферату предпочитают иметь интересы, и единственное, что отличает одно от другого – накал эмоций, демонстрируемый Сородичем. Носферату любят увлечения, области исследований, школы мысли; их устремления тяготеют к практике и даже к чему-то мирскому и светскому. В некоторой степени это отражает их натуру – они, в конце концов, ищут информацию, ну, или некое наружное средство, которое помогло бы им избегать внешнего осмотра. И все же, представителей клана Носферату предостаточно среди наиболее мудрых Сородичей (тех, кто плюет на оскорбительное к ним отношение Викторианского мира) во многих ситуациях, а в остальных случаях их много в числе самых информированных.

Домен

Часто предоставленные сами себе, с образным отношением к понятию домена, многие Носферату находят извращенное утешение в выборе для своих доменов и убежищ самых ужасающих мест, какие они только могут найти. Естественно, их прозвище имеет в основе своей некоторые их вкусы в это отношении; многие обосновываются в укрытиях под улицами, но ни один член клана никогда не устроит помойку вместо очистной системы в своих владениях. Кто-то выбирает в качестве резиденций отдаленные места вроде заброшенных церквей или пустых домов, принадлежавших исчезнувшим семьям, – лучшее, что поможет оградиться от презрения других Сородичей. Другие обожают грязь и суету городов, устраиваясь в ночлежках, кварталах красных фонарей, под причалами доков и в тех районах города, где приличному человеку лучше бы не появляться. Некоторые дополняют выделения своих искаженных тел отдалением от мира в иных смыслах, присоединяясь к ученым монахам действующих монастырей или разыгрывая прокаженных покровителей сельских дворян, все еще привязанных к титульным землям.

Носферату больше, чем какой-либо другой клан, смогли приспособить свою природу одинокого хищника к разрастающейся городской среде. Если Бруха могут создавать выводки потомков одного сира, то Носферату формируют целые подземелья под городскими улицами, где собираются самые жалкие Сточные Крысы, нашедшие там приют и не желающие навлечь на себя гнев своих приятелей. Возможно, несчастным легче вместе, или же точка зрения Носферату на окружающий мир тяготеет к «мы-против-них». В любом случае, этот клан наиболее склонен к совместному обитанию в общем домене, или

наблюдению за определенными частями территории, подходящими исключительно им.

Различные земли носят признаки влияния Носферату, но князья и значимые политики из числа Сточных Крыс встречаются относительно редко, что подразумевает нетрадиционные (с точки зрения камарильи) пути происхождения власти даже там, где Носферату могущественны. Например, в Риме. По слухам, живет огромное количество Сточных Крыс, наверное, их достаточно, чтобы называться «королевством» (в терминах самих Носферату), но сила веры, делающая все, чтобы удерживать вампиров на своем месте в столь святом городе, уж точно предполагает, что положение Носферату здесь уникально. В остальных местах великие и ужасные Носферату устраивают домены там, где они могли бы прятаться подобно чудовищам в ночи, не вызывая нареканий, а смертные вокруг ходили бы тихо из страха разбудить Зверя, бродящего среди них. Чаще всего такие домены встречаются в диких землях, но регионы Империи, свободные от масштабных интриг Камарильи, также располагают такими селькими ужасами.

В цивилизованных городах определенный представитель клана всегда признается главенствующим над своими родичами. Неравенство среди Сточных Крыс скрашивает их взаимоотношения – самый старший из них обыкновенно пользуется наибольшим уважением и носит титул Первородного, если местный князь признает наличие Носферату. Чуть ниже (сохраняя ту свободную иерархию, которой неуместно придерживаются Сточные Крысы) соревнуются за оставленные области влияния несколько разрозненных служителей, а новообращенные принимаются делить скудные крохи, не востребованные даже служителями, хихикая и шипя друг на друга и остальных Сородичей. Воистину, это может быть причиной явления «гнездовий» носферату. Зачем объявлять своим какую-то часть канализации, если можно объединить (по крайненй мере, для сторонних глаз) всех угнетенных и вместе заявить свои права на нечто в целом большее, чем сумма его составляющих?

Интересы

Носферату извлекают выгоду и захватывают источники влияния там, где могут; к их обиде, часто это означает «там, где остальные Сородичи им это позволяют». Хотя можно услышать о том, что Кто-либо из клана стал покровителем искусств, или стипендиатом в школе (разумеется, через посредников), или советчиком аристократа, все это скорее исключения, чем правила. Чаще Сточные Крысы обнаруживают себя причисленными ко дну общества или к массам бедноты. Сутенеры и мадам из числа Носферату содержат «дома счастья», фейгины посылают своих шустрых урчинов грабить таких же бедняков. Лидеры мелких банд скупают украденное на улицах или используют способности Затемнения, чтобы проникать в дома и воровать самостоятельно.

Редко кто из Носферату превозмогает порчу, наведенную на него Становлением. Викториаснкий мир чересчур сильно ценит внешность, чтобы вообще допустить: нечто с наружностью столь же омерзительной, как у Носферату, может не быть внутри исчадием ада. В свете этого Сточные Крысы стремятся быстро сделать выбор для своей не-жизни и придать своей личности после Становления соответствующий оттенок.

Некоторые Носферату принимают викторианский образ мыслей близко к сердцу, становясь воплощением ужаснейших пороков, которые они так явно олицетворяют внешне. Эти представители клана – настоящие кошмары, причиняющие несчастья и боль ради получаемого ими искупительного возбуждения, и хихикающие, узнавая о новых злодействах, выпадающих на их долю. Такие Сточные Крысы обычно являются в своих гнездах задирами и мучителями, причиняя страдания всем остальным Носферату, если других целей не хватает. К счастью, они редко обретают сколь-нибудь ощутимое влияние и вскоре оказываются повержены собственной злобой. В конце концов, они убивают себя сами или принуждают других уничтожить их. Если они и не покоряются Зверю вскоре после решения стать столь злобными существами, немногие из Носферату испытывают какие-либо сомнения насчет того, чтобы убедить других Сородичей: это лишь вопрос времени, и в интересах каждого избавиться от такого создания сразу.

Другие Носферату придерживаются противоположного полюса. Среди них – спокойные отшельники, поддерживающие почти невозможные нормы морали, чтобы отринуть свою звериную натуру; благородные варвары из диких земель, или же те, кто доказал, что преобладающая викторианская мораль ограниченного самоудовлетворения ошибочна. Некоторые из этих Носферату, со слов остальных Сородичей, – почти что святые. Истинно это или нет – вопрос, разумеется, спорный (какой святой будет поддерживать себя чужой кровью?), но их мудрость и сила воли свидетельствуют о слабости викторианского суждения, по крайней мере, касательно характера. Эта группа Сточных Крыс также редко обладает значимой властью, но это скорее от недостатка связей, чем от мятежного желания разрушить мир, чтобы он соответствовал уродливому лику в зеркале. Многие Носферату оказываются где-то посредине между этими пределами спектра, иногда покоряясь уловкам Зверя, но чаще признавая ценность человеческого в себе. Окружающий мир, однако, обращается против них из-за их уродливой внешности. Выгоды представителей клана лежат там, где Носферату могут достаточно их накопить: в низших эшелонах полиции и на дне общества, среди тех, кто ставит себя над мирскими заботами или в стороне от них (такие присоединяются к монашеским орденам или с головой погружаются в науки); некоторые же вообще покидают структуры общества, становясь отшельниками и ведя свои не-жизни так, как им удобно.

Бриллиантовый Юбилей? Не смешите меня. Здесь, внизу, нет бриллиантов. Мы видим грязь. которую вы видеть не хотите, мерзость, которую вы сливаете в стоки, и

помои, которые вы оставляете, потому что вам недосуг за собой убрать. Вы расточительны, горды и глупы, и у вас еще хватает наглости смотреть на нас свысока? В одну ночь это изменится… а пока мы будем отплачивать вам всеми доступными нам средствами.

Носатый, игнанник из Парижа – домена Франсуа Вийона

Тореадор

Клан Розы издавна ассоциировал себя с достатком, комфортом и показушной плененностью изобилием. Немногих удивляет то, что Тореадор процветают в викторианскую эпоху. Посещая прием в высшем обществе или строя интриги против своих Сородичей, Дегенераты, вероятно, располагали большим комфортом, чем любой другой клан в этот период времени. Пастыри смертных (каковыми они сами себя считают), они обеспечили большую часть величия этой эпохи.

В действительности, Тореадор существуют так, как они всегда существовали. Термин «пастырь» может иметь какую-то долю истины, ведь Тореадор попросту наиболее сведущи во всех тенденциях смертной жизни, хотя они редко становятся их основателями. Покровительство Тореадор, особенно влиятельных, может придавать доверия моде или культурному движению, но исходят эти тенденции от самих смертных. Будучи паразитами, Сородичи всего лишь следуют тому, что видят, а Дегенераты просто наиболее к этому способны. Прочая нежить – признается она в этом или нет – просто наблюдает за колышашимися волнами мира смертных, но Тореадор в наибольшей степени определяют те принципы смертных, которым последуют Сородичи.

Во множестве случаев Тореадор акцентируют это лишь при необходимости; ветераны Джихада, они действуют утонченно к своей выгоде, и хотя они могут гордиться собой и рисоваться, это скорее следствие их желания выглядеть в глазах других бесполезными. Те, кто заглядывает за фасад дел Сородичей, понимают, какой властью обладают Тореадор. Дегенераты могут решить судьбу вампира в обществе, представив его поведение в неприглядном свете или изменив восприятие Сородичами его стиля; в обществе, столь тесно привязанном к одобрению окружающих, как викторианское, те, кто может манипулировать общественным мнением, гораздо более влиятельны, чем можно предположить.

Обзор

Будучи связующим звеном между миром живых и миром нежити, Тореадор взаимодействуют с отдельными смертными гораздо чаще, чем любой другой клан. Если остальные Сородичи могут пересекаться с людьми тут и там, дела со смертными – главный актив Тореадор. Они общаются с группами и одиночками, следят за развитием мнений

смертных и привязываются к ним, так чтобы располагать «волю мира к своей выгоде», как выразился один уважаемый член клана.

Тесная связь Тореадор с миром смертных заставляет многих Сородичей ошибочно думать о них как о дилетантах и сибаритах, хотя это справедливо в отношении лишь некоторых наиболее слабых представителей клана. В самом деле, Тореадор могут быть наиболее знающими среди Сородичей в том, как быть похожими на смертных – настолько близко к своим не-живым сердцам они держат их причуды; и если кто-то хочет выглядеть иначе, чем монстр, лучший способ – сойти за человека. Хотя некоторые Сородичи, особенно особо заносчивые не-живые и бешеные вампиры Шабаша, считают противным скрывать свою истинную природу, Тореадор стали мастерами в претворении в жизнь своих желаний путем влияния и жестов, а не с помощью крови и огня.

Другие вампиры, как правило, укладывают свое мнение о Тореадор в чрезвычайно узкие стереотипы – игнорируют их, считая пустыми щеголями, глупцами, клонными к самокопанию, или униженными буржуа. В свой черед, Тореадор улыбаются и кивают, зная, что недооцененный враг – это Сородич с занесенной для удара рукой. Пусть тщеславие других Сородичей уводит их от истины – один взгляд на историю Проклятых, и истина выйдет на свет и откроет силу Тореадор как поодиночке, так и клана в целом. Камарилья развила свое влияние в основном благодаря влиятельности Тореадор, а князь одного из наиболее значимых города мира – Парижа – принадлежит к их клану.Вентру могут управлять, но без поддержки Дегенератов их обязанности стали бы намного труднее. Власть принадлежит тем, кто способен поколебать общественное мнение так, чтобы обеспечить исполнение своих желаний.

Практика Становления Тореадор балансирует между силой и слабостью. Многие Дегенераты выбирают себе потомков неразумно, обращая смертных, к которым испытывают страсть. Эти путсышки редко когда становятся дельными Сородичами, страсть приходит и уходит, а напыщенные романы, столь свойственные викторианской эпохе, породили множество неудачно Становленных Тореадор. С другой стороны, страсть представителей клана делает их ряды разнообразными, что редко встречается у других кланов. Тореадор может влюбиться (на краткое время) в кого-то, кого он не собирался обращать, а затем привести его в мир Сородичей вопреки себе. Таким образом, то, что могло показаться ошибкой страсти, расширяет горизонты, доступные конкретному Сородичу и клану Тореадор в целом. Конечно, Тореадор представляют собой один из самых космополитичных кланов, стоит чуткому наблюдателю заглянуть за тщательно возделанный стереотип покровителей искусств и затерявшихся во времени аристократов. Речь не о том, что каждое дитя Тореадор – результат плохо обдуманной одержимости, но самого факта достаточно, чтобы некий строгий Сородич приподнял брови в удивлении. Некоторые отношения между сирами и потомками

продолжаются столетиями, и из этого состоят легенды Тореадор и готические культы.

Домен

Являясь одним из самых сильных и значимых кланов, Тореадор без всякого стыда забирают себе самые престижные домены в городах. Они соперничают друг с другом и с Вентру (и с горстью разнообразных Сородичей, способных с ними соперничать) за лучшие территории, и по размеру и важности домена можно определить, насколько уважают этого Тореадора. Например, скромный старейшина, владеющий многочисленными особняками внутри и города и за его пределами, а также доступом к излюбленным князем охотничьим угодьям обладает большей властью, чем горластый Первородный, чей домен – небольшая округа его собственного убежища. Слово Первородного имеет вес в глазах тех, кто это допускает, тогда как более значимый (и утонченный) старейшина говорит с очевидным преимуществом успешных выступлений.

Ласомбра

Для большинства Ласомбра – кошмар, обретший форму, черное бедствие, одинаковое для мира Каинитов и смертных. Клан обладает извращенным великодушием, хотя при случае оно превращается в странное благородство. Да, Ласомбра причиняют боль и сеют ужас, но боль изысканна, а ужас приятен; уж это не грубый топор палача, какой использовал для своей истеричной бойни Уайтчеплский убийца. Ласомбра прдпочитают ранить своих недругов ударами по тем, кто им наиболее дорог.

До предела изобретательные, Ласомбра – это пауки, приглашающие муху к себе на чашку чая. Лучший совет тому, кто повстречался с Ласомбра – никогда не доверять ему, поскольку эти вампиры преследуют лишь свои интересы и ничьи более. Единственный недостаток этого совета состоит в его выполнении: Хранители говорят с такой искренностью, что им даже не нужно полагаться на силы Каинитов, чтобы склонить собеседника к своей точке зрения.

Нельзя совершить большей глупости, чем недооценить членов этого клана, учитывая, что они – лидеры Шабаша. Жестокие и эффективные, Ласомбра позволяют своим страстям кипеть, а врагам мучиться. Вентру могут предположить, что лучший способ отомстить врагу – пережить его, но Ласомбра считают, что месть – это блюдо, которое лучше всего подавать холодным.

Обзор

Действия Ласомбра являют собой странное сочетание тайного и явного. Для Хранителя разрушить планы противника недостаточно – его

следует уничтожить. Вместе с тем, если кто-нибудь увидит гибель этого недруга от рук Ласомбра – что ж, это означает неудачу Ласомбра, поскольку никто больше не будет ему доверять или недооценивать его. Общественное мнение, касающееся Ласомбра, может сбить с толку. Кто-то считает их искусными кукловодами, тогда как другие – всего лишь сверхфанатичными тиранами. Сами Ласомбра (если об этом спросить их) предпочли бы второе, несмотря на то, что в действительности к истине ближе первое – но хороши же они, если все знают об их манипуляциях!

С первого взгляда на Ласобмра может показаться, что они ведут свой род от аристократов. Правда это или нет, зависит от конкретного представителя клана, и многие из них следуют совету Макиавелли, веря, что страх – лучший мотиватор, чем любовь. С этой точки зрения некоторые Каиниты видят в Ласомбра мрачное отражение клана Вентру; замечательное мнение, учитывая тот факт, что сами Ласомбра не отражаются в зеркалах и прочих поверхностях.

В викторианскую эпоху Ласомбра все еще остаются в тех общественных институтах, где они укоренились за прошедшие века и которые так хорошо им служили все это время: в аристократии и в Церкви. Разумеется, они сталкиваются с теми же проблемами, что и Вентру: от ночи к ночи убывает не только число благородных, но и власть, которой они обладают, поскольку смертные стремятся все дальше уйти от феодализма. Церковь остается могущественной, но и ее сила иссякает потому, что христианство в эти времена – религия в основном средних слоев общества, да еще значительная его часть вообще отходит от церкви или заинтересована иным родом духовности. Это эпоха испытаний для Ласомбра. Если они продолжат потакать своей чрезмерной злобе, они призовут на себя справедливый гнев, способный стереть их с лица этого мира. В то же время их древние обычаи с каждой ночью устаревают все больше, и им необходимо найти жизнеспособную замену, если Хранители хотят оставаться значимыми фигурами в викторианском мире и в тех временах, что придут после.

Домен

Члены клана Ласомбра выбирают домен тщательно, поскольку предпочитают территории, выказывающие их изящный вкус и склонность к хвастовству. Кроме того, нужно, чтобы злые выходки, в которых они себе не отказывают, не позволили бы благочестивой Инквизиции откопать их днем и оставить под солнцем с колом в сердце. Поэтому излюбленные владения членов клана располагаются на склонах холмов, в церквях, где они могут совершать свои злобства, убеждая толпу в том, что такова Божья воля; или же убежища их столь отдалены от остального мира, что там – в буквальном смысле – можно оставить осушенное тело на полу гостиной, и никто ухом не поведет.

Именно убежище является гораздо большей заботой Ласомбра, чем

домен, ведь немногие Хранители желают беспокоиться обо всех мелочах (например, об общении со смертными), сопутствующих удержанию домена. В качестве убежища Ласомбра предпочитают грандиозные поместья, ухоженные имения, античные структуры, где они могут совмещать красоту пейзажа с уродливостью своих земных деяний или домов Божьих, дабы напомнить Творцу о том, что Он создал их для некой цели.

Разумеется, влияние – совершенно другое дело (это описано дальше), но ассоциировать нерешительность Ласомбра в отношении домена с неспособностью проявить свою власть на этой территории было бы неразумно. В собственном домене Ласомбра силен, как любой Вентру – в своем, хотя домены Хранителей меньше и встречаются реже, главным образом благодаря тому, что количество представителей Знати наверняка больше Ласомбра.

Ласомбра редко дают Становление целым выводкам, и если некая территория служит доменом сразу многим обитателям – членам клана, они наверняка произошли от разных сиров. Во многом именно чувство совершенности воодушевляет молодняк Ласомбра покидать родное гнездо по возможности рано и находить свою дорогу в мире. Конечно, успешные потомки положительно влияют на репутацию своего сира, но единокровные линии вампиров сосуществуют на одной территории, только если сир действительно не питает желания расставаться со своим потомством.

Центры власти Ласомбра включают в себя большую часть Испании, и в короне – символе клана бриллиантами сверкают Мадрид и Толедо; в Италии также обитает больше Хранителей, чем следовало бы, а там, где преобладает Шабаш, приходится двое вампиров Ласомбра на одного из любого другого клана, включая Цимисхов. Мелкие домены Ласомбра расположены вдоль границ Восточной Европы, но там существуют и более странные вещи, чем области распространения Ласомбра. В последнее время Ласомбра обратили свой взгляд на Англию, оправдываясь тем, что если уж они справились с собственным родоначальником, то уж наверняка сумеют совладать со Старцем – князем Лондона. Все же они не настолько глупы, чтобы атаковать Митраса в лоб – они предпочитают медленно прячут своих единокровных братьев в английских поместьях в надежде постепенно нарастить там свою численность, чтобы, проснувшись однажды ночью, Старец обнаружил себя в окружении голодных клыков фанатичных Хранителей.

Интересы

То, что Ласомбра недобирают в истинном благородстве, они компенсируют преданностью. Многие из них присягают старейшинам своего клана или наследникам Шабаша. Большей частью клана движет предназначение, а если им трудно найти свою цель, они

присоединяются к тем, кого считают своим лидером. Культура Ласомбра много получает от таких наставнических взаимоотношений, и когда Ласомбра уходит из-под опеки своего сира, он может стать «оруженосцем» для другого представителя клана; некоторых прикрепляют к наставникам их собственные сиры.

Поскольку немногие Ласомбра предпочитают держать молодняк при себе (возможно, из недоверия?), они иногда посылают своих потомков служить эмиссарами в домены других Ласомбра или города Шабаша. Разумеется, никого этим не обмануть – шпионаж отнюдь не чужд дипломатии викторианской эпохи – но Ласомбра проделывают это с демонстрацией благородства и даже заботу о других Каинитах. Дитя Хранителей может служить советником или наперсником, обеспечивая другому Каиниту точку зрения, которую сам он может не учесть. Все это время, разумеется, молодой вампир отсылает письма или телеграммы своему сиру, разъясняя местные выгоды судов этой компании или алмазные шахты, принадлежащие другому Каиниту.

Ласомбра также видят свое великое предназначение в Шабаше, и их позиции лидеров секты позволяют им периодически разворачивать Меч Каина к своей выгоде. Если говорить об отдельном вампире, какой Ласомбра не захочет иметь в подчинении легион фанатичных бойцов, готовых принять Окончательную Смерть по его прихоти, пока его прихоть выглядит похожей на высшее благо секты? Вендетта часто переводится как «удар по могущественным старейшинам Камарильи», уничтожение противника становится «искоренением предателя секты», а устранение князя, чьи интересы в неком текущем деле представляют помеху чьим-либо амбициям, пройдет гораздо более гладко, если будет представлено как «освобождение города от деспотического владычества Башни Слоновой Кости». Многие Ласомбра достигают весьма высоких позиций в Шабаше, например, епископов, архиепископов и кардиналов. Немногие желают достичь ранга примасов (чья власть не столь формальна, как предпочитают Ласомбра) или священников (поскольку Хранители с большей охотой служат общему делу в качестве предводителей стай), хотя множество вампиров этого клана становятся паладинами и храмовниками и присоединяются к свитам могущественных Каинитов.

Как и многие в составе Шабаша, Ласомбра разработали собственный кодекс чести. Путь Ночи унаследовал многое от идей иудаизма и христианства, хотя он почитает множество противоположных принципов. Некоторые Хранители идут по этому Пути в надежде впасть в неистовство, но истинные его приверженцы знают, что следовать принципам Пути почти так же сложно, как и Слову Божьему. На самом деле две доктрины одинаковы, ведь, по мнению создателей Пути Ночи, Бог создал вампиров, чтобы они творили зло в мире и совершали злодеяния, показывая смертным, что ожидает их, если их души обратятся ко злу. Эта тема остается среди Ласомбра яблоком раздора. Менее ревностные последователи Пути удовлетворяются совершением

«зла» ради самого процесса, оставляя тут и там за собой разрушения и бессмысленное насилие. По мнению стойких сторонников Пути, подобные «темные ангелы» еще опаснее для мира, чем даже Камарилья, поскольку они вообще не имеют другой цели, кроме беспорядочного удовлетворения своих извращенных страстей. Факты. Похоже, подтверждают правоту истинно верующих – наименее строго следующие Пути склонны быстрее подпадать под влияние Зверя, настолько безрассудно они окунаются в свои злобные обычаи. Разрушать может любой, утверждают верующие, труднее не только делать, но и подразумевать это. Если дикость – все, что нужно, чтобы быть вампиром, тогда Инквизиция была права, и кровососы – напасть, которую необходимо искоренить. Но Инквизиция ошибалась.

«Вам не известно, как далеко способен зайти Каинит в посиках своей истинной сущности. Мы - порождения ночи, отвергнутые Господом, Тем самым, Кто создал нас. И я справшиваю вас: если вы верите, что Бог предназначил нас для чего-то другого, кроме зла, к которому все мы способны, почему он изгнал нас, вместо того, чтоб просто уничтожить? Это не навязчивый вопрос. Это призыв к действию.»

Пабло Ортиз, паладин Шабаша

Цимисхи

Из всех кланов, члены которых блуждают в викторианской ночи, никто так совершенно не воплощает романтический миф о вампирах, как Цимисхи – по крайней мере, внешне. Готическая литература распространяется все шире и шире, и с ней – легенда о графе из Восточной Европы по имени Дракула, увековеченном в 1897 году Брэмом Стокером едином образе Сородичей, вызывающие действия которых потрясают основы мира нежити.

В действительности, однако, Цимисхи – вряд ли утонченные аристократы, обреченные на трагическую неупокоенную жизнь, полную безответных желаний, хотя и могут такими быть. Под маской обходительного «вампира-джентльмена» представители клана гниют и разлагаются. Испорченные отчуждением, изолированные от мира варварством их родных поместий чудовища, чьи еженощные забавы заставляют свидетелей осыпать их бранью, Цимисхи – этюд предельной хитрости и предельной злобности.

Для Цимисхов это ночи упадка, последняя эпоха, когда Изверг-живущий-на-Горе может запугивать своей безнаказанностью живущих у подножия его замка крестьян. В грядущих ночах представители клана еще глубже уходят в себя, исповедуя нечестивые верования и почти тщетно искажая свои тела в попытке шокировать и так уже пресыщенный мир. Тем не менее, в ночи правления королевы Виктории, в расцвете Британской Империи, для Извергов настает время веселья. На время они становятся правителями ночи в тех землях, где им еще не надо скрываться – но конец этих времен близится с каждым закатом.

Обзор

Если представить себе дикие земли, незатронутые прогрессом викторианской эпохи и по большей части не изменившиеся с уходом феодальной жестокости Темных Веков, на ум – даже в этот просвещенный век неизбежно приходит Восточная Европа. «Земли за лесами» не просто переводятся как Трансильвания, но обозначают весь «нецивилизованный» мир, где все еще усердно трудятся крепостные и повелевают лорды. Цимисхи весьма точно укладываются в эту схему, поскольку они – те самые лорды, владычествующие хозяева, предъявляющие к своим подчиненным изнурительные (и обескровливающие) требования.

Многие Цимисхи происходят из аристократических семей – избегнем здесь слова «благородные». Быть благородным для Изверга в пределах его возможностей, но лишь немногие вообще изъявляют подобное желание, вместо этого обитая там, где им захочется; ведь они – дети той земли, где они родились. Не все представители клана имеют высокородных предков, и Цимисхи проявляют почти столь же сильное стремление Обращать смертного из страсти к нему, как и Тореадор. Объекты такой страсти, однако, разительно отличаются, ведь Цимисх может дать Становление преданному слуге или исключительно уродливому ребенку, тогда как Тореадор выберет смертного любовника или одаренного человека.

При всей своей привязанности к аристократизму лишь малая часть Цимисхов на самом деле думает о власти. На самом деле все, чего они хотят – лишь чуть больше, чем они желают в каждый конкретный момент времени (хотя лишь глупец недооценивает способность Цимисхов к разворачиванию вековых интриг или еще более долгому накоплению обиды). А потому многие Изверги, облеченные властью, отдают ведение своих дел на откуп советникам или местным правителям – многие из которых они подчинили посредством клятв на крови или еще более таинственных ритуалов феодальной верности.

Изверги также с апломбом практикуют свое искажающее плоть искусство Изменчивости, используя его для «украшения» себя или других, в качестве наказания тем, кто вызвал их недовольство, с целью проверить пределы выновливости смертных, животных или вампиров или же чтобы проводить эксперименты, недоступные ничьему пониманию, кроме самих Цимисхов. Гости их владений, должно быть, содрогаются от мысли, что безволосый альбинос, заглядывающий в их окно – не тот самый, кто приветствовал их на станции, и уж точно не тот самый, который провожал их в святилище Изверга. Но у Цимисхов отлично получается вызывать дрожь.

Домен

Принцип домена очень близок сердцам Цимисхов, даже если ти

сердца более не бьются. Отчасти причина этого в том, что Извергам нужно отдыхать в течение дня в родной им земле. Невозможность дремать в экстракте родной земли сделает Цимисха по меньшей мере раздражительным, но его настроение – наименьшая проблема для того, кому придется иметь с ним дело. Самый значимый фактор привязанности Цимисхов к домены, однако, состоит в том, что Изверги населяли свои земли задолго до того, как Вентру связались с Римом, а Бруха – с прославленным Карфагеном. Все очень просто: Цимисхам принадлежат те земли, которые они называют своим домом, а многие Изверги доходят до того, что утверждают: они сами являются частью земли, столь же естественной для этих краев, как растущие кругом деревья или рыскающие по окрестностям волки.

Объявив домен своим, Цимисхи мало делают для того, чтобы придать территории черты, отражающие их присутствие. В некоторых случаях это проявляется внешне, когда чародеи клана в буквальном смысле изменяют внешний облик скал, придавая им свою внешность, или призывая ручьи изменять свое русло по воле Извергов. Подобное колдовство, однако, давно уже на ущербе, и большинство Цимисхов полагается на искусственные методы обозначения своей территории. Учитывая, что большая часть доменов Цимисхов расположена в диких землях, передовым западным философиям государственного устройства нужно еще оказать какое-то влияние на эти регионы: некоторые члены клана все еще феодальные лорды в буквальном смысле. Поэтому Изверги содержат отряды стражи, развивают сети шпионов и даже восстанавливают местных крестьян друг против друга ради благосклонности их повелителя… или, точнее, избежать его немилости. Многие Цимисхи заходят еще дальше, обладая собственной свитой адских существ, создание которых в планы природы никогда не входило. Бешеные твари, искусственно созданные чудовища, извращенные упыри, известные как *злачта*, и прислужники из числа благородных или призрачных семей внимают зову и повелению Извергов, принося им отчеты или исполняя их волю там, где сами Цимисхи присутствовать не могут. Порочное потомство Цимисхов развивается в такой же манере; Изверг – хозяин домена (или его излюбленное дитя) распространяет нечто вроде гиблой любви на кого-то из обитателей региона и втягивает ее в ночь.

В подобной ситуации у потомков не уходит много времени, чтобы озлобиться под бдительным оком своих сиров. Кровь извергов взывает к земле, и многие молодые вампиры молят своих родителей дать им право занять собственный домен – и получают желаемое, поскольку сирам быстро надоедает сам вид своего потомства и мучает вопрос, зачем они вообще Обратили *это*. Потомства, которые чересчур долго находились в одном домене или в поместье одного Изверга, практически неизбежно превращаются в змеиные гнезда, где каждое дитя строит козни против остальных (и всяких чудовищ, которые поселились в маразматичном мозгу главного Изверга на эту ночь) в отчаянной попытке сбежать, не навлекая возмездия возмущенного сира.

Домены Цимисхов расположены исключительно в полосе земель, составляющей Восточную Европу, сразу за территориями восточных Вентру и Тремер. Трансильвания. Румыния, Болгария, Литва, некоторые восточные отроги Германии, Австро-Венгрии и даже часть исконно турецких земель принадлежат Извергам. Существенное число Цимисхов отправилось искать удачи в Новом Свете, где домен может быть скоротечным, но на какое-то время Изверги будут хозяевами земель и там.

Интересы

Как уже отмечалось в обсуждении домена, многие Цимисхи энергично преследуют цель получения собственного домена. Если она не может быть достигнута или в этом им отказывают сиры, Цимисхи могут взбунтоваться от разочарования, для начала строя интриги против Каинитов, превративших их в вампиров. Подобная агрессивность – обычное дело в доменах, где находят убежище сразу несколько Цимисхов. По этой причине Цимисхи часто исполняют в своих доменах роль, эквивалентную позиции князя, хотя часто они используют для описания своих действий термин Шабаша «епископ» (или «архиепископ»), если вообще заботятся именовать себя как-то иначе, помимо *воеводы*. Для воеводы или епископа свойственно позволять нескольким другим Каинитам обитать в его домене, даже если земли простираются за пределами его города или деревни. Политические дела Цимисхов обычно идут не дальше местного уровня, если они не связаны с Шабашем. Не каждому Извергу требуется подчинить себе истощающееся поместье, чтобы заслужить уважение в клане. Многие Цимисхи с головой окунаются в дела Шабаша и, разумеется, мучают тех членов клана, кто служит секте лишь на словах. Другие становятся прислужниками местного правителя домена, становясь лесниками, патрульными, посланниками к другим Каинитам или в иные домены, или охранниками границ территории. Представитель клана в равной степени (даже в большей мере) может иметь интересы не только в замке лорда, но и в городе. Изверги, цепляющиеся к жутким тронам, всего лишь более узнаваемы, чем те Цимисхи, кто крадется ночами по улицам – и в этом преимущество последних.

Те из Цимисхов, кто принимает участие в деятельности Шабаша, используют широкие возможности предлагаемых сектой занятий, от совершенствования некоторых ритуалов, практикуемых сектой, до служения в качестве духовных лидеров, известных как священников стай. В числе епископов, архиепископов, примасов, кардиналов и еще менее часто используемых сектой должностей всегда числились Цимисхи, а единственный предел достижений Изверга в секте определяется его амбициями.

Многие Цимисхи верят в то, что за пределами вампирического состояния есть что-то еще, точно так же как они верят в превосходство вампиров над смертными. Эти Изверги исповедуют (по крайней мере,

изучают) философию, известную как Превосходство Метаморфоза, и многие совершают причудливые ритуалы и эксперименты, чтобы узнать, что же на самом деле лежит за теми пределами и как того достичь. Если Цимисх принимает гостей из западных краев, они могут воспринять это как фиорму проявления оккультизма, преобладающего у них дома. Узнай они правду, она наверняка ужаснула бы их, ведь здесь нет трюков, показываемых в гостиных, или сеансов стука из-под стола: это страсти чуждых умов, желающих оставить все человеческое и сострадательное позади себя и охватить непостижимый ужас, лежащий за гранью. Образцом морального кодекса, поддерживаемого этими Каинитами, служит Путь Метаморфоза («Вампир: Маскарад», стр. 292-293).

«Ты явился в мой домен – в земли, где я есть закон одинаково для Каинитов и смертных. Без моего благоволения здесь не восходит луна, не ползет туман, и не пробуждаются звери. Я не хозяин той земли – я и есть эта земля».

Франтишек Патреску, румынский воевода.

Независимые кланы

«Правда ли, что Вентру нравится общество Носферату? Имеют ли Ласомбра в действительности что-то общее с Цимисхами? Ни один из ваших бесценных «союзников» не сможет терпеть ваше присутствие дольше, чем они могут вас отбросить. Камарилья… Шабаш… Все, чего вы достигли, объединившись в секту – новые враги по ту сторону. Благодарю покорно, я способна нажить себе врагов самостоятельно; ваши мне не нужны».

Ванесса Риз Дэйвенпорт, Последователь Сета

Веками Камарилья и Шабаш сражались за судьбы Сородичей и направление движения сообщества неупокоенных. Бесчисленное количество крови Сородичей и смертных ушло в землю, жизни тысяч живых и неживых были погашены подобно свечам. И все это – ради вящей славы той или другой организации, срок существования которой, по меркам самих Сородичей, вряд ли был значителен.

Кланы обеих группировок желали бы, чтобы Проклятые верили: само существование, даже выживание детей Каина неразрывно связано с войной сект.

Независимые кланы смеются над подобными взглядами.

Нежелающие преклонять колена ни перед Башней Слоновой Кости, ни перед Мечом Каина, эти четыре рода помнят ночи до подъема Камарильи, до так называемой организации анархов. Они отказываются трудиться в рамках Традиций Камарильи или купаться в крови, пролитой Шабашем. Недостаток политического влияния они компенсируют силой воли, ведь эти кланы портивостоят могущественным сектам и, тем не менее, не сдаются.

Секты, разумеется, утверждают, что все равно бы их не приняли. Ассамиты – каннибалы, они убивают своих родичей. Последователи Сета – лжецы и совратители, язычники, поклоняющиеся темному богу. Джованни – говорящие с мертвыми кровосмесители, испорченные аморальными занятиями. Равнос же – всего лишь праздные воры. Никому из них доверять не следует.

Представители независимых кланов в ответ практически единовременно пожимают плечами. Не заинтересованные в приверженности той или другой секте, они позволяют Камарилье и Шабашу заниматься своим мелочным тщеславием.

Нейтралитет, однако, в мире Сородичей практически ничего не значит, и независимые кланы, несмотря на все их утверждения обратного, не могут избежать Джихада, так же как они не могут игнорировать восход солнца. Секты попросту чересчур велики и предлагают слишком много своим союзникам (и неважно, насколько временным), чтобы избегать их полностью. Ассамиты убивают Сородичей, принадлежащих к одной секте, получая кровь и дары от другой. Последователи Сета охотно помогают Камарилье в борьбе с Шабашем (реже наоборот), и предлагаемые награды велики даже в глазах столь корыстного клана, но их главный мотив состоит в знании, что эта война ослабляет недругов их зловещего бога. Джованни, хоть и были принуждены подписать пакт о нейтралитете, шпионят и тайно обеспечивают воинов Джихада, способных уплатить их цену. Даже Равнос, отвергнутые всеми, иногда служат ушам и глазами богатых князей и архиепископов.

Независимость, в конце концов, не означает неучастие.

Независимые кланы успешно представляют сплоченный фронт, маску взаимодействия и родства, которая далеко опережает большинство кланов и Камарильи, и Шабаша. Ни один клан Сородичей на самом деле не являет собой единый организм – эгоистичные, сверхамбициозные и изменчивые натуры Проклятых делают любой подобный союз в лучшем случае бесполезным; но лицо, которое независимые обращают миру, не совсем фальшиво. С таким большим количеством могущественных противников и столь малым - собственных союзников, которых можно призвать, независимые кланы должны держаться друг за друга крепче, чем их соперники, принадлежащие к сектам. Это, однако, не делает их существами с общим разумом, марширующими в ногу. Верить, что Ассамит не строит интриги против другого Ассамита, а Джованни не соперничает с другим Джованни, – значит обманывать себя. Перед лицом неприятностей они, тем не менее, способны собраться вместе так, как вряд ли смогут другие кланы.

В ночи правления королевы Виктории на представителей независимых кланов смотрят с все возрастающим подозрением, которое за последние годы становится все сильнее. В частности, с ростом

Британской Империи отношение смертных к «дикарям» и «чужакам» изменилось, и Сородичи, как и всегда, последовали примеру. Отказ независимых кланов подчиниться правилам, присоединиться к своим родичам, стать «цивилизованными», превратил культурный клин в зияющую пропасть меж ними и Камарильей. В конечном счете, эти кланы меньше всего заботятся о том, что думает о них Камарилья, но их старейшины достаточно мудры, чтобы знать: они не могут позволить себе без надобности отвергать Башню Слоновой Кости (или Шабаш – в менее утонченных регионах). Таким образом, в эти ночи степень взаимодействия независимых кланов с сектами даже возросла на небольшую, но очень важную величину, несмотря на подозрение, с которым одни смотрят на других.

Стоит также отметить, что независимые кланы (в среднем), располагают большим количеством бодрствующих старейшин, принимающих участие в делах Сородичей, чем многие кланы, связанные с сектами. Лидер Ассамитов – «Старец с Горы», ужасающе сильный и весьма старый Каинит. Некоторые последователи Сета посещают религиозные ритуалы, проводимые потомками или потомками потомков самого Сета. Джованни (если верить слухам) до сих пор получают приказы непосредственно от Аугустуса Джованни. Даже среди Равнос все еще есть их наиболее древние родичи, участвующие в конфликтах, прокатывающихся по Индийскому полуострову. Более того, три из четырех кланов (кроме Равнос) поддерживают отношения со своими Патриархами теснее, чем обычно.

Столь крепкие связи со старейшими представителями клана, могут, конечно, быть чистым совпадением – или чем-то большим. Возможно, в грядущих ночах отдаление независимых кланов от вампирических сект окажется не слабостью, а ширмой, которая скрывает их главную силу. В великой игре Джихада может статься, что последний ход сделают те, кто не растратился на мелочные склоки внутри сект.

Ассамиты

Для Сородичей викторианской эпохи Ассамиты – объекты презрения и высокомерия – и одновременно ужаса, заставляющего трястись и истекать кровавым потом. Они - непостижимые Сарацины, беспринципные дикари с притязаниями на честь, дикие варвары из пылающих земель Востока. «Просвещенные» вампиры Европы смотрят на Ассамитов почти так же, как британские колонисты в Индии и Африке – на местных дикарей. «Их однажды уже завоевали, – говорят Сородичи, – мы наверняка можем сделать это снова, поэтому они не представляют для нас угрозы. Но все равно, сейчас Вам не стоит гулять одному…» Сородичи используют Ассамитов где только могут, избегают их там, где не могут использовать и в сущности. Уже отчаялись когда-либо должным образом цивилизовать этих вотсочных варваров.

Ассамитам, смеющимся в рукав и берущих кровь и монеты с одного

врага за уничтожение другого, ничего другого и не нужно.

Обзор

С какой стороны ни глянь, Ассамиты – клан арабских убийц, работающих на любого, кто может уплатить им их цену золотом, благами и, главным образом, кровью своих нанимателей. Они приходят, убивают и исчезают в ночи, оставляя за собой лишь пепел своей жертвы. Кажется, существование их не имеет другого смысла, кроме движения от цели к цели. Ассамиты считают себя леопардами, но для прочих Сородичей в них не меньше от змей, чем в Сетитах: они полезны для удара в нужном направлении, но с готовностью обратят свои клыки против тех, кто их держит. Они убивают из неких религиозных обязательств, придерживаясь кровожадной веры, которую не в состоянии понять ни один Сородич, не принадлежащий к их клану. Нервные вампиры Европы и Нового Света совершенно не понимают и того, почему Ассамиты берут кровь в уплату, поскольку проклятие, наложенное вампирами Тремер на весь клан при заключении Тирского Договора, не дает им поглощать *витэ* Сородичей, как они это делали раньше.

И все же, несмотря на свою зловещую репутацию и отказ поддержать одну секту в борьбе против другой, Ассамитов часто можно обнаружить в городах Камарильи и Шабаша. Ассамит, блуждающий среди прочих Сородичей – выслеживающий свою жертву, ожидающий нового контракта или служащий наемным телохранителем другому Сородичу – не всегда причина для паники, хотя многие вампиры, встречающие кого-то из восточных вампиров, паникуют на всякий случай. Странно, но Ассамитов терпят и даже почти что привечают и в некоторых избранных кругах Камарильи. Внутри британских и западноевропейских кланов, особенно у молодых вампиров, растет необычная увлеченность ими. Ассамиты – чужаки, экзотика, и даже, в глазах тех, кто действительно усвоил мнение смертных, «благородных дикари» мира Сородичей. В некоторых владениях Британской Империи приобретение Ассамита-телохранителя или Ассамита-советника стало чем-то большим, нежели благоразумный поступок. Это – символ статуса, знак того, что вампир намеревается понять и, разумеется, «цивилизовать» варвара, независимо от того, насколько этот последний устрашает.

В ответ на все это Ассамиты лишь поднимают бровь и продолжают делать то, что делали. Если уж на то пошло, это явление просто предоставляет им большие возможности для достижения собственных целей, и не один Ассамит имитировал интерес к европейскому «образованию», чтобы подобраться ближе к своей легковерной цели.

Что касается их самих, неважно, как часто они посещают территории, принадлежащие Камарилье или Шабашу, – Ассамиты в равной степени отвергают обе секты и были бы довольны падением и уничтожением обеих организаций. Сарацины могут работать с прочими,

подчиненными кланами для осуществления контракта или исполнения долга, но они редко развивают длительные отношения или привязанности вне своих рядов. Они ропщут под кровавым проклятием Тремер, и многих Ассамитов уязвляет то, что они более не могут открыто воевать с другими кланами. Они тоскуют по былым ночам, когда они могли пировать на витэ Сородичей по желанию; диаблери и усиление собственной крови для Ассамитов, кажется, есть что-то вроде религиозного требования (то, что отмечают философы Сородичей, вообще-то не в ладах с исламской религие, принятой многими убийцами) в их попытках сбросить свои оковы; и Ассамиты смогли скрыть свои самые сильные стороны и от Камарильи, и от Шабаша. Ассамиты хвастаются поразительным количеством кровавых магов, сокрытых среди воинов и убийц. В эти ночи, когда наука и мистицизм сталкиваются и пересекаются как никогда раньше, эти маги странствуют в земли за Ближним Востоком, пытаясь найти как мирские, так и мистические пути разрушения ритуала Тремер.

Задача эта не проста. Они должны скрываться от глаз Сородичей Запада, и в результате эти ученые неизменно выдают себя либо за «нормальных» Ассамитов или вообще за представителей совсем другой линии крови. Если Камарилья (и особенно Тремер) узнают об этих ученых-Ассамитах, они наверняка вмешаются в их исследования. Ученые не могут рассчитывать и на помощь своих собратьев: многие воины Ассамитов поддались на их обман, наотрез отвергая любого представителя их собственного клана, не являющегося Сородичем меча.

Проклятие Крови

Ассамиты викторианской эпохи, как уже отмечалось, все еще живут под влиянием кровавого проклятия Тремер. Поэтому персонажи-Ассамиты испытывают в большей степени слабость, описанную в разделе «В Ушедших Ночах» на стр.91 книги правил «Вампир: Маскарад», нежели пристрастие к крови, обычно свойственное клану.

Ни один клан, разумеется, не ограничен настолько в своих делах так, как Ассамиты. Хотя асассины – лицо Ассамитов, обращенное к публике, а их ученые возглавляют единое и главное усилие клана, сами Ассамиты – отдельные личности со своими интересами и амбициями. В особенности в Святой Земле, но, в общем-то, и по всему миру, Ассамиты вмешиваются в дела смертных, дергая за веревочки и подрывая жизни. По сути своей, они такие же паразиты, как и прочие вампиры, но лишь немногие охотно признают это, ведь их собственное превосходство – тщеславие, от которого они не в силах отказаться.

Домен

Наверное, тот факт, что Ассамиты обладают небольшой реальной силой на европейском континенте, никого не удивит. Они часто бывают в городах Камарильи и Шабаша, но либо в качестве гостей, либо как

агенты по контракту; мало кто из западных Сородичей готов дать им хоть сколько-нибудь настоящей власти, каково бы ни было стремление цивилизовать этих «дикарей».

Бывали, разумеется, и исключения из этого правила. По меньшей мере один городок в английской глуши стал домом Ассамиту, который, если верить слухам, собирает кровавую дань со всех Сородичей, проходящих сквозь его домен. Говорят также, что несколько небольших городов в Восточной Европе и России подчинены Ассамитам, осевшим в этих землях и, так сказать, перенявшим местные обычаи. Эти представители клана беспрестанно подвергаются атакам злачта и прочих ужасающих созданий своих соседей Цимисхов; вряд ли такие анклавы-«карманы» просуществуют долго при наличии столь целеустремленных противников.

Гораздо более значимым исключением из того же правила, чем упомянутые крохотные домены, является Оттоманская империя. Хотя Стамбул и почти все крупные города империи могут похвастаться князьями Камарильи, вряд ли кто-то сомневается в том, что наибольшим влиянием здесь располагает клан Ассамитов. Лишь жалкие крохи ускользают из частых сетей вероятной сферы влияния Ассамитов, образованной их связями с правящей династией и контактами с торговой и религиозной прослойками оттоманского общества.

К домену Ассамитов относятся также обширные территории Аравии и Святой Земли. В конце концов, именно здесь родина клана, и ни один другой клан не имеет в регионе существенного перевеса. «Преобладающий» не означает, однако, «неоспариваемый». Захватить здесь власть, а также земли и важные связи со смертными пытаются Последователи Сета, на носящие частые удары из своего родного Египта. Ближний Восток называют своим домом Тореадор, Вентру, Носферату и горстка Ласомбра, и никто из них не будет испытывать угрызений совести, отсекая для собственных нужд кусок от источников влияния Ассамитов. По Святой Земле кружат Тремер, подобные стервятникам, отчаянно пытающиеся получить доступ к тайным знаниям, сокрытым в ней. Лишь только факт того, что некая древняя сила помогает Ассамитам отпугивать всякого из клана Тремер, пытающегося проникнуть в Иерусалим и его окрестности, удерживает конфликт от перерастания в войну. Даже таинственные культы враждебных диаблеристов и группы вампиров, считающихся демонопоклонниками, по слухам, борются с Ассамитами за власть в регионе. Если бы Ассамитам не приходилось удерживать свои позиции на стольких фронтах одновременно, они к этому времени уж точно бы распространили свое политическое влияние далеко за пределами Аравии.

Клан также держится за небольшой, но жизненно важный объект интереса в Африке. В Египте и окружающих его землях Ассамиты воюют с Последователями Сета. В отличие от конфликта в Святой Земле, где

борьба по большей части подковерная, здесь в драке между двумя кланами льется кровь. Хотя власть Антары Пастыря имеет мало общего с влиянием двора Князя Бея в Каире, этот Ассамит общеизвестен как один из наиболее сильных Сородичей в регионе, и он ведет войну с Сетитами Иззат аль-Хунзира с фанатичным усердием. Победа легко достается Ассамитам, и борьба может показаться нечестной – вот только Сетиты превосходно скрывают ростки своего влияния в обществе, и обладают обширным набором древних знаний и мистичеких сил, которые часто останавливают Ассамитов.

За последние несколько столетий замечен рост количества Ассамитов в Индии, особенно после того, как регион начали колонизировать датчанеи англичане. Уже ведущие сражения с Катаянами на востоке, местные Сородичи вынуждены драться на два фронта, когда вместе с колонизаторами прибыли европейские вампиры из соответствующих стран. Хотя многие индийские Сородичи отказываются полагаться на помощь извне в освобождении от нашествия европейцев, кое-кто оказался более прагматичен. Большое число Ассамитов наняты местными обитателями– а в некоторых случаях даже получили от нихдомены. Со своей стороны, Ассамиты слишком близко ксердцу приняли необходимость помощи индийским Сородичам в борьбе с их врагами; для многих это дело стало своим, и они сражаются уже вне рамок своих контрактов. Некоторые европейские Сородичи, в особенности Вентру, убедили себя в том, что Ассамиты, как клан в целом, вознамерились вытеснить их из Индии. Это, разумеется, неверно, но те из Ассамитов, кто действительно сражается за независимость Индии, не стремятся развеять ложные предположения своих врагов.

Тем не менее, не все Сородичи Индии довольны закреплением на этих землях Ассамитов. Пока что конфликт между Ассамитами и некоторыми из таких индийских Сородичей-националистов (в частности, принадлежащих к клану Равнос и Последователям Сета) располагался на уровне случайных боевых стычек. Но по мере того, как крепнет власть Британии над Индией, многие из местных вампиров стали кидаться на всех чужаков, срывая на них свое разочарование. Ассамиты в Индии вскоре могут осознать, что израсходовали все предназначенное для них гостеприимство.

Наконец, небольшое, но прибывающее количество Ассамитов обосновали плацдарм в Новом Свете, хотя им еще предстоит обратить свое присутствие хоть в какую-то степень влияния. Одни, привлеченные либо бедственным положением местных жителей, либо (что более вероятно) просто озабоченные необходимостью искать оправдание убийству европейских вампиров, прибыли сюда вскоре после покорения народов Центральной и Южной Америки, где они могут охотиться на вампиров и Камарильи, и Шабаша. Другие находят себя в выполнении одного контракта за другим на американском Западе. Молодые и относительно неопытные князья там – обычное дело;

вампиры Шабаша, подкрадывающиеся с юга, оборотни, бродящие по малонаселенным местностям, жадные до власти старейшины Востока, только и ожидающие момента, чтобы прийти и прибрать к рукам крупицы могущества, добытые их потомками, – учитывая все это, неудивительно, что многие Сородичи «дикого Запада» прибегают время от времени к помощи извне. Получая подмогу, они не могут, в отличие от своих старейшин, предложить в уплату блага или могущественную кровь, но многие Ассамиты предпочитают все равно работать на них в обмен на будущие выгоды. Сегодняшний птенец завтра может стать князем, а если такого не случится, все равно эта работа – еще одна возможность приблизиться к Предку.

Интересы

Если послушать остальные кланы, у Ассамитов вообще нет единых для клана интересов или занятий, кроме убийств. Даже если бы это оказалось правдой (а это наверняка не так), усилия, прилагаемые для того, чтобы убить вампира, требуют гораздо больших приготовлений, чем многие Сородичи могут себе представить.

Поэтому огромное количество членов клана, в меньшей степени ориентированных на боевые искусства – по большей части, ученые – проводят время в поисках новых способов причинить вред телу Сородича. Эти ученые-Ассамиты (которых больше, чем известно многим вампирам), ищут новые и улучшают старые оружие и тактики; хотя им редко удается изобрести что-то совершенно новое самостоятельно, они – эксперты в развитии достижений человечества. Согласно одному почти юмористическому слуху, Ассамиты уже научились модифицировать винтовки со скользящим затвором так, чтобы те стреляли тонкими колами; однако никто из тех, кто пускает подобные сплетни, не видел это оружие своими глазами. Другие беспрестанно путешествуют в поисках новых технологий. Из дальних земель вернулись Ассамиты, принеся сведения о новых способах убийства, образцами оружия, взятыми у древних культур, мистическими ритуалами и экзотическими ядами, которые действуют лишь на отмершие органы вампиров.

Независимо от причин, отправивших их в путешествие – будь то исследования, убийство или что-то еще – многие Ассамиты взяли за правило вмешиваться в проекты и устремления вампиров клана Тремер, каждый раз, как пересекаютсяих пути. Это вмешательство редко принимает форму не оформленного контрактом убийства (хотя бывает и так). Чаще Ассамиты направляют курьеров по ложному пути, задерживают отправление грузов, вмешиваются в эксперименты и, в особенности, делают все возможное, чтобы изящно и незаметно расстроить плавный ход дел Колдунов. Такая возможность представляется нечасто и редко увенчиваются чем-то большим, чем небольшим раздражением и разочарованием определенного Тремера. И все же, это излюбленное развлечение среди Ассамитов, наиболее

склонных к кочесвому образу жизни; некоторые из них даже устраивают соревнования на «самое интересное расстройство чужих планов».

В действительности, если Ассамиты и направляют все свои усилия на что-либо сообща, так это их извечная борьба за снятие кровавого проклятия, наложенного на них ненавистными колдунами Тремер. На каждого Ассамита, занятого убийством (или защитой) некоего мелкого вампира, приходится другой, корпящий в алхимических лабораториях в тайном логове клана, или путешествующий по земному шару в поисках древнейших секретов и современнейших научных открытий. Некоторые убийцы (хотя их немного), оказывают свои услуги за крупицу оккультных знаний или тауматургических сведений, вместо стандартной цены, выраженной в крови. Хотя им пока не удалось раздобыть знания, относящиеся к какой-нибудь другой области, кроме поиска исцеления, Ассамитам удалось собрать значительную большую по размерам библиотеку информации о соединении науки и магии, чем любому другому клану (хотя Тремеры наступают им на пятки). Даже сами они были бы удивлены тем, чего могли бы достигнуть, если бы они систематизировали все собранные знания.

Чтобы лучше осознавать свою цель, Ассамиты впервые дали Становление значительному числу смертных неарабского происхождения. Клан выбирал будущих новообращенных из других национальностей и раньше, но тольков исключительных случаях. Теперь, когда им требуются научные и мистические знания со всего мира, они не могут себе позволить быть столь ксенофобными. В их потомстве все еще преобладают арабы, но меньшинство иностранцев уже заметно.

Эти новые члены клана приносят дополнительную пользу. Они могут добраться до мест, куда прочим Ассамитам путь заказан. Клан обратил свой заинтересованный взгляд на Англию, где оккультные сообщества расцветают в подбрюшье истомившейся лондонской элиты. Многие из этих обществ – лишь ничего не значащие развлечения, мгновения в чайных салонах для тех, у кого слишком много денег и свободного времени, но малая часть этих сообществ обладают реальным могуществом и открыли подлинные тайны, и Ассамиты не могут позволить себе игнорировать их. Для клана это в особенности опрометчиво – не считая угрозы его целям – поскольку Тремеры и Последователи Сета уже застолбили свои права на эти процветающие организации, и Сарацины торопятся расставить свои «глаза» и «уши», прежде чем будет слишком поздно собирать плоды. Вся ситуация подобна пороховой бочке, какой еще свет не видывал. Если Тремеры или Сетиты в этих организациях лишь только обнаружат внедрившихся Ассамитов, Лондон (и все другие города с похожей структурой общества) взорвутся мистической войной Сородичей, которая поставит Маскарад на грань разоблачения. Даже если целью является всеобщее благо, Сородичи, кажется, просто не могут сотрудничать друг с другом.

Ассамиты не являются в этом исключением, хотя и работают вместе лучше, чем кто-либо. На рубеже Востока, где Восточная Европа встречается с Азией, Оттоманская империя занялась грубым подавлением арабов на завоеванных территориях. Тысячи людей живут в нищенских условиях, но тем, кто оставлен медленно умирать от голода, живется лишь чуть лучше, чем тем, кто брошен в тюрьмы или казнен турками-оттоманами.

Ассамиты оказались по обе стороны этой проблемы. Хотя им пока что удается прятать такие вещи от глаз западных Сородичей, между группировками внутри клана возник открытый конфликт. Ассамиты многое вложили в развитие Оттоманской империи, и немало наиболее могущественных вампиров клана используют всю его мощь, чтобы поддержать тающее могущество империи. ведь их собственная влиятельность неразрывно связана с благосостоянием турок. Они помогают советом и смертным правителям, и князьям Сородичей империи, отсылают помощь (втайне, разумеется) их армиям и стоят за спиной турецких Вентру и Бруха, которые объявляют завоеванные земли собственными доменами.

Оттоманы и их Сородичи постоянно удивляются – хотя к этому времени могли бы это уже усвоить – тому, что у арабов все еще хватает сил сопротивляться. Небольшие, но частые восстания крестьян угрожают смертным солдатам и их командирам. Но это ничто по сравнению с силой, которая угрожает вторгающимся Сородичам. Многие из этих вампиров-завоевателей – Вентру, Бруха и Ассамитов – нашли свою Окончательную Смерть за последние годы. Ассамит по имени Наджар (по слухам, потомок самого Антары Пастыря) возглавляет небольшую, но фанатичную банду Сородичей – выходцев из притеснямызх арабов и забрал жизни нескольких своих братьев по клану. Обе стороны конфликта взывают к старейшинам клана, но, поскольку с обеих сторон есть весьма могущественные Ассамиты, а сам клан не желает объявлять одну из сторон «этически неправой», старейшины отказались вмешиваться иным образом, кроме как настаивать на том, чтобы Ассамиты по обе стороны конфликта прекратили убивать друг друга. Ни те, ни другие не послушались.

В Египте присутствие Ассамитов возымело последствия как для клана в целом, так и для отдельных его членов. Антара и его сторонники воюют с Последователями Сета во имя личной неприязни и древней вражды. Остальная часть клана, однако, поддерживает Пастыря в первую очередь из-за ценности Египта для историков, археологов и колдунов клана. Даже если древние тайны окажутся неспособными снять проклятие Тремеров, Ассамиты вознамерились добыть их лишь затем, чтобы они не попали в лапы Сетитам. Пока что Ассамиты ведут в Египте политическую игру, достойную любого князя Камарильи. Незначительные правительственные чиновники, лавочники, религиозные лидеры, британские археологи и мелкие контрабандисты составляют паутину шпионов и источников информации, с помощью

которой Ассамиты осуществляют свои беспрестанные поиски. Они придерживаются негласной договоренности с князем Каира Беем и другими египетскими старейшинами: Ассамиты не вмешиваются в местные дела Камарильи, и та не сует свой нос в вендетту Ассамитов против Последователей Сета.

Хотя большая часть Каира находится под властью Сородичей Камарильи - там, где не доминируют Ассамиты или Сетиты - вот уже тысячу лет здесь обитает группа мусульман Ласомбра. Антара все еще поддерживает древний союз с нынешним лидером этой группировки, Фатимой. Эта группа помогает Ассамитам в их войне с Сетитами; в ответ Антара с его внушительным влиянием на князя и старейшин Каира защищает вампиров Ласомбра от любых попыток изгнать их.

За пределами Ближнего Востока и северо-восточной Африки, величайшим объектом интересов Ассамитов является Индия. Как и везде, их присутствие в этом раздираемом конфликтами регионе служит многочисленным целям, индивидуальным и общеклановым. Многие Ассамиты, привлеченные возможностью повоевать против Сородичей Камарильи, как в старые времена, едут в Индию с единственной целью: насытить свои клинки витэ как можно большего числа вампиров. Другие осели здесь, приняв к сердцу дело освобождения Индии. Один из таких вампиров, Имран бин Кадир дошел даже до того, чтобы присоединиться к Тагги (Thuggee), прежде чем англичане, похоже, уничтожили культ. Прочие Ассамиты используют слухи о своей предполагаемой связи с Тагги в качестве психологического оружия против европейских Сородичей, несмотря на то, что никакой связи, собственно, не существует.

Остальные Ассамиты на Индийском полуострове сражаются не ради самой схватки, а потому, что предложенная им награда была слишком заманчива, чтобы отказаться. Ассамитам чаще уплачивают не простой кровью, а землями, и они приобретают собственные домены в обедневших индийских деревнях и на задворках городов. Некоторые такие регионы теперь могут похвастаться таким количеством князей-Ассамитов, что ни Камарилья, ни местные Сородичи не могут утвердить в них свою власть. Это предоставляет Ассамитам базы для опоры и действий, откуда они могли бы распространять свои шпионские сети по Индии, но и определяет цели для ударов тех местных, кто недоволен их присутствием (например, Сандевар по прозвищу Дьявол-Брахман, желающий очистить Индию от всех иноземцев).

И все же есть Ассамиты, путешествующие по Индии в поисках не крови, но магии. Брахманы полуострова - и смертные, и Сородичи - обладают знаниями и силами, неведомыми колдунам Ассамитов... и, что еще более важно, магам Тремеров. Несколько колдунов уже начали изучать основы Садхана, индийского вида кровавой магии, в надежде повергнуть Тремеров (см. книгу Кровавое жертвоприношение: Пособие по Тауматургии).

Хотя клан в целом не выказал особого интереса к Новому Свету, некоторое количество Ассамитов не разделяют это безразличие. Как уже упоминалось ранее, несколько Сарацин заняты в операциях на американском Западе, помогая перспективным князьям противостоять различным угрозам. Некоторые из этих Асамитов - по большей части они молоды, ведь у старейшин клана есть занятия и получше, чем принимать водянистую плату от Сородича, который называет своим доменом рассыпающийся от ветхости городок и пять квадратных миль пыли впридачу, - сделали эти "земли больших возможностей" своими. Радейя бинт Хамза, прибывшая в Америку отчасти потому, что немногие из ее консервативных собратьев принимали ее всерьез и как женщину, и как убийцу, создала вокруг себя сеть Ассамитов, которая простирается по всему американскому Западу и дальше вплоть до Мексику. Она поддерживает только случайные контакты с прочим кланом, своей властью принимая и распределяя контракты в ее землях. Пока она не разочаровывает клан, и потому Предок и старейшины Ассамитов позволяют ей самостоятельные действия, поскольку это снимает с их плеч бремя улаживания "мелких проблем" американского Запада. Сеть бинт Хамзы случайно передала некоторые из их контрактов Ассамитам-отступникам, обитающим на южной границе. Когда целью является вампир Камарильи, убийцы из Шабаша зубами вцепляются в возможность такой работы, сами Ассамиты принимают оплату с небольшим риском для себя, а заказчику вообще не обязательно знать, кто именно стал исполнителем убийства.

«Послушай, это действительно лучшее, что ты можешь дать? На твоем месте князь Уорбертон предложил бы мне за твою голову вдвое больше... О да, я говорил именно об этом. С тобой приятно иметь дело, эфенди».

- Имад аль-Дин абд-Хаким, полевой агент Ассамитов.

Последователи Сета

Последователей Сета не зря называют Змеями. Они, как и библейский змей, предлагают Сородичам знания, просветление, исполнение желаний их мертвых сердец - и все это за скромную плату в виде их души, которую, как многие Сородичи убеждены, они утратили многие годы назад.

Эти почитатели забытого бога, возможно, пользуются наименьшим доверием из всех кланов, и все же, пока весь мир в викторианской ночи, кажется, жаждет получить малейшие крупицы древнего знания, к Сетитам вампиры обращаются чаще всего. Смертные, ищущие вкус запретного знания, или удовольствий, запрещенных пуританским обществом; новообращенные, не поверившие лживым сказкам, пришедшие в поисках тайн, которые подняли бы их выше довлеющих над ними сиров; старейшины Сородичей, убежденные, что обладают достаточной волей, чтобы противостоять искусам, неизбежно сопровождающим малейшую услугу Сетитов. Все они и многие другие - клиентура Сетитов. В эти ночи торговля секретами и душами процветает

как никогда раньше, и в укрытых тьмой уголках, куда науке не добраться, Темный Бог улыбается во сне.

Обзор

Сетиты полагают викторианскую эпоху, со всеми ее социальными излишествами, научной надменностью и увлечением оккультизмом ничем иным, как даром самого Сета. Никогда в прошлые годы клан не пользовался большим доверием, но услуг, предлагаемых Последователями Сета, ищут столь многие, что некоторые храмы Сетитов обнаружили, что прямо-таки завалены просьбами.

Как и прочие независимые кланы, Сетиты не испытывают интереса в том, чтобы связать себя с любой из двух основных сект. Однако в отличие от других Змеи выказывают явное предпочтение сотрудничеству с Камарильей. Некоторые Сетиты обустраивают себе убежища в городах Камарильи, а некоторые по случаю, даже занимают места в свите князей! Злобная политика и вероломные действия Сородичей Камарильи делают их куда ближе к уговорам Сетитов, чем гораздо более открытые и жестокие конфликты Шабаша. Более того, вампиры Шабаша мало заботятся о том, чтобы следовать законам предосторожности (?); Сетиты мало что могут сделать, чтобы затянуть жертвы вампиров Шабаша в сети своих одолжений, если те отказываются признавать свои долги. Наконец, клан просто не переваривает враждебное отношение вампиров Шабаша к Патриархам, ведь он был основан не просто на служении, а на почитании одного из этих древних.

Хотя репутация Сетитов далеко не такая ясная, как у Ассамитов, довольно большая часть Сородичей все же прикрепила к ним ярлык злобных, бесчестных и недостойных доверия. Разумеется, быстро отмечают Сетиты, такое описание подходит почти каждому вампиру. Подобные язвительные обвинения ранят Последователей Сета. Бесчестные? Недостойные доверия? Когда это был последний случай, чтобы Последователь Сета шел на попятную? Разумеется, паршивая овца есть в каждом стаде, но в большинстве случаев, когда кто-то из клана дает обещание, он, хвала Сету, исполняет его. Когда это Сетит отказывался работать с тем, кто не может должным образом отплатить монетой или обратной услугой? Что вы, Змеи наинанку выворачиваются ради того, чтобы все, кто обращается к ним, ушли довольными! Да, верно, Сетиты предлагают наравне Сородичам и смертным шанс вкусить запретных удовольствий - наркотиков, секса, экзотического витэ - и достигнуть благосостояния и могущества, пусть и чуть менее законными средствами. Но разве это не именно то, чего все они желали? Последователи Сета предлагают тем, кто приходит к ним, именно то, что они просят. Почему же это делает их злобными?

Большинство Сородичей не очень-то верят всем этим доводам, но все же снова и снова возвращаются к Сетитам, убежденные в том, что они,

в отличие от всех предшественников, достаточно хитроумны, чтобы не попасться в паутину одолжений и расплат клана. Бывает, что кто-то из них даже оказывается прав в своей убежденности.

Многие Сородичи до сих пор полагают, что Сетиты все еще скачут где-то, наряженные в церемониальные одеяния и увешанные украшениями на змеиную тему и священными регалиями. Кто-то из членов клана относятся к такому стереотипу, будто бы к «домашней одежде» своего рода. Большинство же Последователей стараются слиться со своим окружением, и вы скорее увидите Сетита при фраке и цилиндре (где это уместно), чем в золотой короне, свернувшегося в змеином гнезде. Сетиты - большие специалисты в том, чтобы незаметно проникнуть во владения другого клана и медленно подорвать его влияние изнутри (конечно, если именно это является их целью). Как правило, вмешательство Сетитов остается даже незаподозренным, потому что Змеи не возводят никаких храмов, украшенных этими рептилиями, и отказываются распространяться на тему пристрастий своего клана вообще и в частностях.

Немногие Сетиты все же избирают другой путь, играя на своем антураже, вместо того, чтобы пытаться его скрыть. Главным образом это те Змеи, кто обитает непосредственно в Египте, или те, кто сознательно завлекает легкомысленных в различные мистические культы в Англии и Западной Европе. Но даже они не прогуливаются в подобных одеяниях по берегам Темзы или около Эйфелевой башни.

В любом случае, многие Сородичи бывают поражены тем, насколько вежливыми и искренними кажутся Сетиты. Очевидно, это лишь тенденция, а не устойчивое правило - каждый Последователь Сета обладает инвидиуальностью, как и любой другой Сородич. И все же те вампиры, кто ожидает увидеть скользкого балаганного актера или изворотливого торгаша, бывают удивлены, когда их встречают вполне сердечный прием. Что поражает еще больше, эта дружелюбность совершенно искренняя. Известны случаи, когда Сетиты оказывали неотложные услуги своим "друзьям", не прося ничего взамен. Те, кто утверждает, что все это - часть игры, призванной прочнее привязать жертвы, или что Последователи заинтересованы исключтельно усилиями, уже потраченными на конкретный объект, попросту циники, ну, или так говорят сами Сетиты.

Сами Сетиты, как они это ни отрицают, отнюдь не защищены от собственных трюков. В эти ночи истинное поклонение Сету в клане ослабло. На каждого действительно преданного Последователя находится еще один, который тратит свои силы на прочих Сородичей ради получения тех самых материальных удовольствий, какие он использует для искушения остальных - богатство, власть, кровь. И не всегда клыки Змеев вонзаются втех, кто не принадлежит к их собственным рядам. Паутина одолжений, вражды и долгов, которая скрепляет клан вместе точно так же прочно, как и та, что привязывает

его ко всем Сородичам в целом.

Домен

Лишь в нескольких регионах мира располагаются домены, где Сетиты обладают значительным могуществом, как единый клан. Хотя их можно обнаружить практически в любом городе, принадлежащем Камарилье, а также в нескольких регионах, где властвует Шабаш, Сородичи считают их не имеющими особой политической силы.

Это отношение Сетиты изо всех сил стараются поощрять, ведь оно скрывает истинную силу клана. В отличие от всех прочих группировок Сородичей, Сетиты обладают могуществом в мелких кусочках, предпочитая небольшую собственность в домене какого-нибудь другого клана, чем собственную нацию или свой город.

Например, Сетиты располагают огромным преимуществом в оккультном подполье, которое процветает в викторианском Лондоне. Учитывая глубины изученного ими, для любого из Змеев проще простого передать своим почитателям немного "тайного знания" (совершенно неважно, подлинного или воображаемого), чтобы те возвращались и просили еще. Некоторые англичане даже с охотой жертвуют своей "добродетелью" (смехотворное для большинства Сетитов понятие) за элементарные радости. В обществе, настолько стреноженном запретами и чрезмерной правильностью, как викторианская Англия, высокородные леди и джентльмены практически умоляют избавить их от запросов общества.

То же самое происходит почти в любом крупном городе Западной Европы (за исключением Испании и других регионов, плотно контролирующихся Шабашем). Храм здесь, анклав там - почему-то Сородичи оказываются неспособны понять: умение Сетитов раздобыть немного могущества повсюду вместе дает гораздо больше, чем если бы они открыто захватили власть в каком-то одном регионе.

Странно, но в конце XIX века в Париже обитает немного Сетитов. Это не означает, что в Городе Огней вообще нет Змеев, просто их число удивительно мало. Отношение Последователей Сета к Парижу, кажется, можно четко выразить словами Адриана Кинга, Сетита, который пользуется значительным влиянием в различных оккультных организациях по Британской Империи и Западной Европе. "Осталось весьма мало того, - говорит он, - чего мы можем достигнуть в Париже и чего парижане не достигли сами".

Могущество Сетитов в Америке растет от ночи к ночи. В Новой Англии и по всему Восточному побережью нация разделяется на те самые слои общества, которые она открыто отрицает. У многих семейств промышленников внезапно появилось больше денег, чем они могут потратить, и это стало проблемой, которую Сетиты с радостью помогают

решить. Но всего в нескольких кварталах бедняки и нелегалы - китайцы и индусы, которые осмеливаются жить с другим цветом кожи, и темнокожие, попавшие под обманчивое впечатление, что рабство теперь вне закона, и "чистокровные американцы", оставшиеся без работы из-за превратностей экономики и притока иностранной рабочей силы - все они ищут спасения от боли жизни. Алькоголь и опий здесь - обычное дело; улицы медленно, но верно становятся все более жестокими, а ненависть и отчаяние текут так же свободно, как кровь. Они взывают к Сетитам, как песнь сирены, и Змеи толпами отправляются в Америку, видя свой шанс переплестись с воплощением индустриальной сверхмощи.

Хотя все попытки Змеев сохранять секретность, некоторые народы мира, далекие от основных сил любой из сект, приютили явные бастионы их могущества.

Несмотря на присутствие Камарильи и величайшие усилия Ассамитов, Египет - родная земля Сетитов - все еще кишит почитателями Темного Бога. В Каире Иззат аль-Хунзир возглавляет усилия, прилагаемые Сетитами для изгнания из окрестностей Нила всех других кланов. Его древняя сестра по клану по имени Кахина, возможно, является лучшим в мире экспертом в египетском мистицизме и кровавой магии Аху. Ей и ее союзникам известны такие тайны египетского прошлого, которые взорвали бы мир Сородичей, если бы стали открыты. Магия Кахины и пристрастие Сетитов к обзаведению тайными союзниками и введению врагов в заблуждение оказываются полезны в локальной войне клана против Ассамитов - войне, которую Сетиты проиграют, если опустятся до простого открытого противостояния, о чем они отлично осведомлены.

За стенами Каира, однако, главенство Сетитов в египетской ночи практически неоспоримо. В небольших городках и древних гробницах Змеи трудятся во славу Сета, структурируя и изучая целые библиотеки древних знаний. Мистические сообщества Лондона, не говоря уж о Тремерах и прочих Сородичей со склонностью к колдовству, отдали бы все и сотворили бы любую гнусь за несколько мгновений, проведенных за этими сокровищами Сетитов. Сетиты же предлагают им такие возможности (ограничиваясь, разумеется, самыми безобидными из древних текстов), и конечно, за самую разумную цену...

В Индии представители таинственной линии крови Сетитов, называемые Дайтья, похваляются принципиально иными взаимоотношениями со своими собратьями-Сородичами. Индийские вампиры считают себя не кланом, а еще и разделяются на касты. Являясь частью касты брахманов - правителей и религиозных лидеров - Дайтья обладают занчительным влиянием на индийских Сородичей. Последователи Сета были бы счастливы извлечь выгоду, ухватившись за эту позицию, но Сандевар и другие могущественные Дайтья пока что не изъявляют желания подчинять собственные религиозные убеждения

какому-то египетскому богу, почитаемому их родственничками. Таким образом, хотя Сетиты на полуострове обитают в приличном количестве, влияние основной ветви клана в регионе весьма сомнительно.

Индия - не единственная часть мира, где отношения Сетитов принесли клану меньше, чем можно было ожидать. В Южной Америке линия крови, называвшаяся Тлацик, правила в качестве богов в ацтекских и майянских храмах, обладая властью, которой не был помехой никакой Маскарад. Случаные и забавные свидетельства предполагают связь между этой линией крови - ныне уничтоженной Шабашем в годы после прибытия европейцев в Новый Свет - и Последователями Сета. Связь, конечно, слабая, но Сетиты используют ее, чтобы предъявить свои права на регион, и несколько Змеев теперь обитают среди бедных и потому легко поддающихся соблазну местных жителей.

Интересы

Если и есть у Сетитов цель, которая объединяет клан, это - почитание и, в конце концов, пробуждение самого Сета. Это заключает в себе нечто большее, чем просто "совращение" других вампиров и чтение мистических ритуалов в тайных храмах.

Как и у Ассамитов - с которыми у Сетитов гораздо больше общего, чем когда-либо признает каждый из обоих кланов - в числе Последователей Сета есть несколько Сородичей, проводящих большую часть своего времени в путешествиях по миру, в поисках магии давно ушедших веков и погибших культур. В сердцах некоторых из этих мистиков-археологов действительно живут устремления клана, тогда как остальные просто ищут возможностиповысить свое могущество и славу; но и те, и другие почти что фанатичны в своей погоне за тайнами. Странствуя от Египта и северной Африки до индийских руин и библиотек английских коллекционеров, не знающих, что попало к ним в руки, эти Сетиты редко объявляют о том, к какому клану принадлежат, прекрасно осведомленные, что многие вампиры отказываются вести дела со "Змеями". Некоторые даже работали бок о бок с искателями знаний из клана Ассамитов (опять же не раскрывая свое происхождение), или сотрудничали с Тремерами в их исследованиях.

Одна из групп таких странников, возглавляемая ученой Последовательницей Сета по имени Амелия Мэплридж, посвятила свое время исследованию значения символа змея в мифологиях и религиях мира. Змей в Эдемском саду, змея Мидгард из северных мифов, змея Лоа Дамбалла-ведо из верований вудуистов Гаити, ацтекский бог Кетцалькоатль, и бесчисленные другие составляют основу этого огромного ученого исследования. Мэплридж преследует не настолько приземленные цели, как просто продвижение в знаниях. Она верит в то, что прочно присоединяя Сета с прочими религиями мира, она может сильно увеличить влияние магии Сетитов, которая сама по себе

является религиозным предметом (?). Успехов у нее пока мало, но ее работа только еще начата.

Помимо этих кочевых искателей, мистические интересы клана сосредоточены, разумеется, но его родине - Египте, где еще можно найти таких великих сетитских чародеев, как Кахина. Многие Сородичи верят, что Последователи Сета знают все, что возможно знать о Египте, что каждая тайна фараонов хранится где-то в глубинах библиотек Сетитов. Они же поддерживают это лестное и надменное мнение в других. Истина состоит в том, что даже самые древние из Змеев оплакивают магические секреты, затерявшиеся в веках, прошедших с эпохи Сета, и всеми фибрами души и тела стараются их вернуть.

Однако интересы Сетитов в Египте вряд ли можно свести просто к приобретению магических сил. Клан зародился в этой колыбели цивилизации. Здесь их дом, их прибежище, и они хотят получить его обратно. Они рассматривают свою войну с Ассамитами и даже борьбу Иззата аль-Хунзира с Камарильей, как самозащиту. Но не все местные Сетиты так же фанатичны, как аль-Хунзир. Некоторые предпочли бы сотрудничать с князем Беем, нашептывать ему на ухо и направлять его, как они делают это со множеством других князей Камарильи. Это дало бы им союзника в борьбе с Ассамитами, или, по крайней мере легкоуправляемогто врага. Более того, утверждают эти Сетиты, такая стратегия создала бы буфер между ними и их противниками, делая клан менее уязвимым для тех, кто жаждет обладать Египтом. Эта разница во мнениях еще не стала причиной серьезного раскола между Сетитами Каира, ведь одно только количество их врагов делает подобные внутренние свары заявкой на поражение, но эти разногласия препятствуют эффективным действиям Змеев.

Сетиты других египетских городов, не страдающие ксенофобным фанатизмом аль-Хунзира, стараются вести себя более умеренно. Многие из них признают, что англичане (а, значит, и Камарилья) вряд ли будут изгнаны из Египта в скором времени. Следовательно, лучше сделаться полезными, даже необходимыми для этих чужеземцев, обеспечивая таким образом сохранение реальной власти в их руках и - разумеется, не случайно - заполучить ценного союзника в борьбе против вампиров Шабаша, чья группировка ноддистов имеет свои виды на Египет и Святую Землю.

Последователи Сета часто отправляют послов к могущественным Дайтья вроде Сандевара в надежде обратить крепкую власть этой линии крови над Индийским полуостровом в базу для собственных действий. Первый контакт между двумя ветвями клана оказался менее чем благоприятным для целей Сетитов. Почитатели изначального культа Сета были столь же безуспешны в обращении местных к собственному образу мышления, как и большая часть европейских христианских миссионеров. Последующие попытки оказались несколько более обещающими. Теперь, вместо того, чтобы склонить Дайтья к своим

собственным верованиям, Сетиты относятся к ним, как и к любому другому полезному инструменту, предлагая помощь в достижении их собственных целей и пытаясь убедить их в том, что у них со Змеями много общего.

Итак, Сетиты в Индии очутились в положении, которого они обычно всеми силами стараются избежать - в открытом противостоянии. Некоторые Змеи объединились с местными Сородичами в попытке выкинуть англичан из Индии, чтобы доказать родственникам свою искренность. Пока что их усилия незаметны, и они остаются в тени. Если Камарилья только узнает, что множество Сетитов обитают среди ее врагов в британских колониях, кланы придется весьма долго объясняться. Змеев волнует и отношение Дайтья к происходящему. В отличие от родительского клана, избегающего открытого конфликта по возможности, Дайтья считают себя демонами, священный долг которых - нести смерть, разрушение и несчастье всему вокруг. Если они привлекут к себе чересчур пристальное внимание Сородичей, те в конце концов сообразят, что перед ними родственники Последователей Сета, а это поставит перед Сетитами вопросы, на которые они предпочитают не отвечать.

Тем, кто работает в менее склонных к конфликтам регионах, легче по сравнению с их собратьями в Египте и в Индии. В Англии Сетиты процветают, как никогда раньше. Подобно плесневым грибам, они укореняются в темных уголках города, вдали от света - и от взгляда других Сородичей, что не случайно. Масоны, Герметический Орден Золотой Зари - внимание Змеев привлекает любое оккультное сообщество, а некоторые из них выглядят для амбициозных Последователей чем-то большим, чем культами крови. Кто-то, как уже упоминалось, приходит в поисках случайной крупицы истинного мистического знания, но большинство просто использует эти культы, лишь чтобы отгородиться от так называемого морального полотна викторианского общество. Такие Сетиты ввязываются в трехстороннюю холодную войну с Ассамитами и Тремерами; и те, и другие также имеют значительный интерес в этих организациях, а Змеи прилагают к сведению на нет прогресса своих врагов почти такие же усилия, как и к установлению собственного влияния.

Хотя Лондон является известнымубежищем Сетитов, вряд ли этот город - единственный. По всей западной Европе и на Британских островах Сетиты в особенности любят города, едва достигшие промышленной зрелости. Рост промышленного производства практически неизбежно оканчивается вновь обретенным богатством для одник и омерзительными условиями труда и нищетой для других - и оба состояния Последователи используют с радостью. В таких городах Сетиты редко беспокоятся о том, чтобы искать прямой подход к Сородичам. Запуская когти в невообразимо большое число местных смертных, они могут склонить Сородичей на свою сторону, влияя на источних их крови. Несколько таких городов, несмотря на наличие

достаточно сильного князя, в действительности управляются Сетитами, которые могут угрожать забастовками рабочих, бунтами и прочими подобными препятствиями гладкому управлению городом - и, следовательно, политическим и экономическим ресурсам самого князя.

В последние ночи 1800-х годов Сетиты все еще обладают значительным влиянием на островах Карибского моря, хотя большая часть этой территории в последнее время была захвачена ненавистными собратьями-отступниками клана, Змеями Света. Здесь Сетиты наслаждаются своей мистической природой, ограниченные лишь тонкой завесой Маскарада. Здесь обитает больше сетитских колдунов, чем где-либо еще за пределами Египта. Ни один другой клан не может похвастаться ни количеством своих собратьев, ни своим влиянием на этих землях. Раз так, Сетиты Карибского бассейна борются за поддержание этого могущества. От ночи к ночи сильнее становятся их родственнички из Шабаша, и, кроме того, Последователи на Гаити и на территориях вокруг обнаружили, что им противостоит небольшая, но могущественная секта Сородичей, практикующих вуду и, похоже, почти что неуязвимых к обычным для клана способам соблазнения и подчинения.

Возможно, величайшей наградой для Сетитов викторианской эпохи стал Новый Свет, самопровозглашенная "земля больших возможностей". Это и есть отличная возможность для стремительно растущего числа Змеев, сделавших эти земли своим домом.

Соединенные Штаты Америки, особенно их восток, имеют все преимущества быстро развивающихся европейских городов и даже больше. Здесь также ускорен темп роста индустриализма, и все сильнее увеличивается разрыв между имущими и неимущими. Более того, сама нация еще неуверенно осознает самое себя, ища направление для движения в этом мире. Их склад ума далек от традиционного; это, с одной стороны, означает, что американцы не имеют столь строгого социального уклада, против которого можно было бы бунтовать, а с другой - у них нет того страха неприятия общества, которое бы могло удержать их от экспериментов с удовольствиями, предлагаемыми Сетитами. Народ несет на себе сильный след расовой ненависти и напряженности, и предприимчивый Сетит может с легкостью превратить это бурлящее неприятие в полезный инструмент, как нанося вред своим врагам, так и создавая послушных, устойчивых к насилию агентов.

Еще лучше интересам Сетитов служит американское правительство. Ему чуть больше ста лет, по меркам Сородичей оно ещене вышло из детского возраста. Хотя многие вампиры Камарильи (и в меньшей степени - Шабаша) уже наладили связи и установили свое влияние, их власть еще не стала столь всеобъемлющей, как в парламентах Европы. Сетиты, которые предпочитают начинать с малого и упорно работать, отстраиваются, извлекая выгоду из мелких чиновников, которых проглядели остальные Сородичи. Более того, представители власти,

которых Сетитам удалось подчинить, зачастую гораздо более лояльны по отношению к своим хозяевам, нежели слуги других вампиров, ведь Змеи могут предложить куда больше, чем просто деньги или витэ.

Американский Запад предлагает едва ли не больше возможностей, несмотря на относительную немногочисленность ключевых доменов. Молодые князья региона сталкиваются со столь многочисленными угрозами, что им попросту не хватает ни времени, ни сил, чтобы даже при желании искоренить Сетитов, осевших в их доменах. Многие и не хотят этого делать, поскольку нуждаются во всех возможных союзниках. Ассамиты, как упоминалось ранее, иногда нанимаются к этим отчаявшимся Сородичам, а вот Сетиты помогают им задаром (или скорее за простую услугу по ходу дела). Даже те вампиры, которые никогда бы не стали вести дела с Последователями Сета, обнаруживают, что не могут отказать им в определенных обстоятельствах. Обстановка опасная - Камарилья не без причины нуждается в помощи на Диком Западе! - но те Сетиты, кто выжил и заслужил благодарность местных обитателей, получают уникальный шанс пробраться во владения Камарильи с самого начала, склеивая и формируя развивающуюся систему власти, как им это угодно. Это относится не только к социальной структуре Сородичей, но и к стремительно растущим городам смертных. Некоторые наиболее наблюдательные (и охваченные паранойей) Сородичи начали задумываться о том, кто на деле управляет балансом сил на американском Западе.

«О нет, пожалуйста. Позвольте сделать это мне».

- Адриан Кинг, масон - Сетит.

Джованни

Они жадны, и жаждут не просто материального богатства или власти, но истинного положения в обществе, истинного могущества - и желают этого столь сильно, что вырезали целый клан и заняли его место. Они изолированные, искусственно выведенные потомки инцестов, сосредоточившиеся на том, чтобы не делиться своей властью ни с кем вне их семьи. Они повелевают духами умерших, обладают источником знаний и колодезем тайн, о подобных которым ни один другой клан и не мечтает.

В этом заключаются их положительные черты.

Ни к кому больше не относятся с таким отвращением, как к клану Джованни. Ни одна другая ветвь древа Каина не ненавидима настолько на подсознательном, инстинктивном уровне. Ведь несмотря на все, что они высмеивают в смертных, все же Сородичи впитали больше человеческого, чем они признают. Инцест, некрофилия, отцеубийство - Джованни повинны во всем этом и во многом другом, а Сородичи

отшатываются от них, как гости за обеденным столом - от тарелки с опарышами.

Как могильные черви, Джованни пируют на плоти Сородичей и смертного общества, прогрызая себе путь внутрь к слабым, больным участкам. Некроманты - нейтральный клан, но не из-за страха перед гневом Камарильи или Шабаша, а потому, что им (как и падальщикам, с которыми их часто сравнивают) известно: кто бы ни выиграл, всегда останутся проигравшие им на прокорм.

Обзор

Если бы у большинства Сородичей викторианской эпохи была возможность идти своим путем, они прошли бы его до самых дней Геенны, даже не бросив взгляда на Джованни; если бы Джованни не было нужды в прочих Сородичах для продвижения собственных замыслов, эти чувства наверняка были бы абсолютно взаимны.

В отличие от других независимых кланов, нейтралитет Джованни обусловлен не только их собственным выбором, но и продиктован всеми остальными. В частности, Камарилья предложила Джованни выбор: нейтралитет или уничтожение. Полезность этого навязанного нейтралитета для целей Джованни в любом случае не отменяет того факта, что некоторые молодые члены клана недолюбливают Камарилью за этот диктат.

По большей части, однако, клан просто ищет возможности продолжать вести свои дела. Выросшие на основе семьи смертных торговцев, пристально наблюдавшие за происходящим в течение многих лет, когда они были лишь частью ныне вымершей линии крови, Джованни выучили в относительно краткое время то, что некоторые кланы постарше так и не смогли ухватить: основа могущества - в смертных. Успевшие глубоко укорениться в экономике Италии еще до того, как стали вампирами, Джованни распространили влияние своего капитала по всей Европе, а в последние годы - и в Новом Свете. Старейшины клана, похоже, держат в уме какие-то большие планы, некую высшую цель, а главенство на финансовых рынках - лишь средство ее достижения. Для большинства членов клана, однако, богатство и власть, даруемые их положением, - не более чем заслуженная и достойная награда.

В эти ночи Джованни - потенциально один из самых могущественных кланов, даже без учета их способностей к некромантии (хотя достигли бы они этого положения без некромантии - по меньшей мере, сомнительно). Лишь Бруха, Тореадор, Вентру и Ласомбра могут претендовать, как клан в целом, на большую сферу влияния в мире смертных; учитывая скорость, с которой Джованни расширяют свое могущество, в следующие несколько десятков лет они могут превзойти если не все, то некоторые из этих кланов. Их мощь побуждает других

Сородичей искать их общества, просить о союзничестве или даже об услугах, несмотря на все отвращение, питаемое к Джованни. Многие вампиры чувствуют, что любой клан, способный выдавать займы в сотни тысяч фунтов стерлингов, в одну прекрасную ночь сможет опрокидывать целые народы с помощью финансовых операций, стоит того, чтобы иметь его в союзниках, вне зависимости от степени его морального разложения.

Остальные, однако, ни при каких обстоятельствах не будут иметь дел с Джованни. Кто-то может вообразить, что создания, выживающие, пируя на крови невинных, вырвались бы за рамки социальных и сексуальных запретов, но он ошибется. Сородичи чрезвычайно возмущены склонностью Джованни к инцесту. Клан признает, что временами в семью нужно привносить свежую кровь (и они действительно поглощали целые семейства по всему миру), но преобладает мнение, что "чистокровный" Джованни - то есть тот, у кого оба родителя происходят из семьи Джованни - лучше, чем тот, кто "запятнан" более слабой родословной. Для прочих такой подход неестественен. Для самих Джованни он наиболее логичный из всех возможных в мире. В конце концов, они же клан, одаренный магическими спсобностями, а магия разве не заключена в крови? Более того, скрещивание внутри семьи - традиция, которую можно проследить в истории большинства венценосных фамилий мира; поскольку Джованни, очевидно, верховный клан, почему бы им не следовать этому обычаю?

С другой стороны, чего еще ждать от клана, который приветствует также и ценность общения с мертвыми?

В конечном итоге, клан отличает не инцест и не влияние. Столь многих вампиров удерживает поодаль от Джованни не моральное отторжение, а тихий ужас, боязнь замараться и страх перед неизвестным. Вместо того, чтобы потрясать человеческий род страхом смерти, щеголяя своим собственным бессмертием, Сородичи сами ее боятся больше, чем когда-либо. Они могут лишиться вечности, а не нескольких коротких десятилетий, и многие из них свято убеждены в том, что там, за завесой, их ожидают вечные муки. Джованни, однако, смерти не боятся. Они ее изучают, приветствуют ее, и имеют дело с существами из загробного мира.

Призраки - возможно, основной инструмент Джованни, без которого они вряд ли когда-нибудь поднялись выше положения малой, незначительной линии крови. Способность допрашивать мертвых союзников или врагов, чтобы уточнить планы и собственные возможности, или послать необнаружимых шпионов на разведку чего угодно - от вечеринок до бандитских сходок и дворов Элизиума - таким способностям мог бы найти тысячу применений даже самый туго соображающий из вампиров. А старейшин Джованни никак нельзя назвать тугодумами.

Некоторые Сородичи верят, особенно в эти ночи научных открытий и увлечения всем оккультным, что Джованни играют с силами, которые, возможно, неспособны контролировать, и за все это в будущем последует - должна последовать своя плата. Джованни полностью с этим соглашаются. Они просто намерены убедиться, что платить по счетам будет кто-то другой.

Домен

Ни у кого не возникает сомнений, что Джованни имеют хоть какую-то степень влияния практически везде в Италии (несмотря на пропаганду обратного, в которую периодически ударяется Камарилья). Никто не оспаривает и тот факт, что они - преобладающий клан в Венеции. Этот город стал их домом - и, если верить слухам, убежищем Августо Джованни, самому основателю клана.

Ни один лидер, никакой "князь", не объявляет Венецию своим доменом, вопреки хвастовству Камарильи. Забота о размеренной жизни города возложена на некоторую группу служителей и относительно молодых старейшин, поскольку Августо и наиболее старым членам семейства Джованни и без того есть о чем беспокоиться - о деятельности клана по всему миру. Хотя прицельных попыток не допускать в город всех прочих вампиров не предпринималось (а особенно Носферату, удаление которых потребовало бы гораздо больших усилий, чем Джованни желали бы приложить), клан не делает тайны из того, что любой посторонний вампир, который попытается бы захватить неподобающую ему долю власти в Венеции, весьма быстро встретит свою смерть - и возможно проведет всю оставшуюся вечность в услужении.

Большая часть прочих крупных городов Италии находятся под властью Камарильи (хотя есть и достойные упоминания исключения - например, домен архиепископа Джангалеаццо в Милане). Там есть князья, есть Первородные, и они "великодушно дозволяют" Джованни действовать на своей территории.

Джованни ухмыляются и позволяют этим глупцам из Камарильи воображать что угодно. Есть в Италии несколько городов, где Джованни, если пользоваться политическими терминами Сородичей, не принадлежит преобладающая власть. Однако они обладают слишком тесными связями в местных правительствах Италии, банковских учреждениях и торговых семействах, - это слишком значительное влияние на экономическую жизнь нации, чтобы его игнорировать. Их шпионы - живые, не-живые и просто мертвые - держат их в курсе всего происходящего на этих так называемых "территориях Камарильи", и Джованни не допускают продвижения чего-либо, что не отвечает их устремлениям.

Существуют лишь два исключения, лишь две прорехи в паутине

влияния Джованни, которая сплошной пеленой окутывает Италию. Одна из них - это Рим, точнее, суверенное государство Ватикан. Будучи духовным центром одной из крупнейших и сильнейших религий мира, Ватикан является бастионом Истинной Веры. Здесь же базируется Общество Леопольда, орден охотников на вампиров, корнями уходящий в испанскую инквизицию. Джованни имеют больше влияния в Риме, чем все остальные кланы - их власть на финансовых рынках страны дает им некоторый перевес в городском правительстве - но эта сила все же минимальна. Для любых целей и намерений, Рим свободен от манипулирования Джованни (и всех остальных Сородичей).

Второе исключение, которое вызывает куда больший гнев Джованни, - это остров Мальта. Давние связи с Италией острова, являющегося в настоящее время британской колонией, присоединяют его к домену, который Джованни считают своим. Остров, однако, представляет собой владение дона Антонио Кардоны, могущественного старейшины клана Вентру. Он и его потомство на протяжении многих лет успешно отражали тянущиеся щупальца Джованни. Некий таинственный барьер - возможно, работа союзников Кардоны из клана Тремер, а может, и еще более странного происхождения - оберегает Мальту и от глаз призрачных посланников Некромантов. Джованни кипят от злости, и некоторые из служителей в Венеции сделали своим личным проектом приобретение Мальты, но до сегодняшнего дня остров крепко удерживается в руках Кардоны (и, таким образом, Вентру).

Власть Джованни, однако, простирается далеко за пределы Италии, даже если их видимое присутствие постепенно уменьшается за пределами их родины. Растущим числом Джованни может похвастаться Греция. Сейчас Некроманты этого региона, по-видимому, в большей степени стремятся избежать чужого внимания, чем чего-либо достичь. Их единственная встреча с местными представителями Камарильи была подчеркнуто вежливой. Кое-кто утверждает, что Джованни были приглашены Малкавианом - князем Афин, хотя неясно, какую цель он преследовал этой встречей (если представить, что Малкавиан вообще мог преследовать какие-то цели).

Также Джованни медленно проникают в Германию и Австро-Венгрию, в свете Тройственного союза между этими державами и Италией. Их усилия в Австрии пока что не принесли плодов. По очевидным причинам Джованни опасаются привлекать к себе внимание Тремеров на их собственной территории, но из-за нехватки противодействия магам в Германии они в какой-то мере осмелели. Вряд ли можно сказать, что Некроманты имеют здесь преобладающее влияние, поскольку хватка Камарильи здесь стара и крепка, однако они умудрились внедриться в различные области торгового сообщества. Имеющееся влияние они употребили на то, чтобы упрочить союз между Германией и Италией, поскольку окрепшие взаимоотношения идут лишь на пользу финансовому положению Италии, что хорошо и для Джованни.

Некроманты также весьма заинтересованы развивающейся банковской деятельностью в Швейцарии. Заключив несколько соглашений с княгиней Берна Гисс - внедрить агента в столь небольшое государство, как Швейцария, относительно трудно для стороннего клана - Джованни добились разрешения время от времени заниматься несколькими из этих молодых организаций. Гисс, довольно опытная в области услуг и реквизиции имущества Сородичей, еще не до конца оценила могущество, которого Джованни могут достичь, заполучив власть над международной банковской системой. Если (и когда) она сумеет понять это, она, без сомнения, попытается выставить Джованни из системы швецарских банков или же потребовать себе долю их могущества; но к тому времени они могут слишком сильно укорениться в банковском мире, чтобы ей удалось легко их оттуда выкорчевать.

Восточное побережье Соединенных Штатов испытывает в настоящее время сильнейший с момента его открытия приток иммигрантов. Итальянская диаспора таких крупнейших городов, как Нью-Йорк, разрастается все больше, и с иммигрантами прибывают и Джованни, наверняка распознающие выгоду с первого взгляда. Пока что Некроманты располагают лишь сравнительно небольшим могуществом в Соединенных Штатах, но они терпеливы. Промышленность этой новорожденной страны развивается скачками и рывками, и кое-кто уже успел сделать выводы о том, что мир становится свидетелем взросления будущих хозяев земного шара. Джованни только рады ссужать деньгами смертных и Сородичей, чтобы подогреть это развитие, намереваясь дожить до того самого времени и извлечь свою выгоду, когда страна реализует свои возможности.

Дальновидные Сородичи избегают этой ловушки, но многие другие вампиры все еще верят, что все Джованни действительно носят эту фамилию или, по крайней мере, имеют общее происхождение. Они не понимают, что клан поглотил целые семьи путем браков и других, менее пристойных договоренностей, расширяя таким образом не только свои возможности, но и свои владения.

Дансирны, семейство шотландских банкиров (занимавшихся каннибализмом еще до того, как стали вампирами), имеют значительное влияние в Шотландии и даже в финансовых центрах Англии и Ирландии. Писаноб также подарили Джованни новые территории - тропы сквозь южноамериканские джунгли и многочисленные нищенствующие селения. Хотя последние мало что добавляют к финансовой мощи Джованни, Писаноб имеют доступ к древней магии, а духи этого региона довольно-таки могущественны.

Интересы

Джованни - мастера выступать единым фронтом в те моменты, когда они имеют дело с прочими кланами; они имеют определенные цели, и подразумевается, что каждый член клана должен приложить толику

усилий к их достижению. Истина, однако, состоит в том, что клан Джованни - это змеиное гнездо интриг и личных амбиций, где различные группировки и отдельные Сородичи преследуют свои собственные интересы, соревнуясь друг с другом за благоволение старейшин. Пока эти политические дрязги не угрожают клану в целом, Августо дозволяет и даже поощряет такое соперничество.

Пожалуй, двумя наиболее очевидными задачами, охватывающими весь клан, являются поиски способа обрести еще большую политическую силу и еще большую власть над миром мертвых. И так хорошо устроившиеся в банковской и финансовой сферах многих стран, Джованни потенциально могут дотянуться до большего богатства, чем способен любой другой клан, за исключением Вентру, но этого не достаточно. Вентру имеют союзников, и за их плечами тысячелетия установления своего могущества. Джованни не обладают ни тем, ни другим. Если клан намеревается выжить в XX веке и существовать дальше, он должен располагать большим могуществом, чем любой другой клан; ведь если возникнет конфликт, против Некромантов поднимется далеко не один клан.

В попытках увеличить свою силу Джованни сталкиваются с чем-то вроде дилеммы. Многие промышленно развитые государства мира уже имеют значительное присутствие Сородичей в своих деловых кругах. Камарилья погрузила клыки в дела смертных с самых первых ночей своего существования. Шабаш, хотя и гораздо меньше заинтересованный в делах смертных, распознает мощный инструмент с первого взгляда. Обе секты и все кланы, входящие в них, ревниво относятся к своей власти и не желают делиться ею с чужаками. Джованни уже обладали большей частью финансовой мощи Италии до того, как стали Сородичами, и превратили это влияние - с помощью услуг, подкупа противников и привлеченных займов - в определенную долю власти в тех странах, которые вели дела с итальянскими торговцами и бизнесменами. Их призрачные шпионы позволили им достичь предела: узнать о планах недругов, их сильных и слабых сторонах. Тем не менее в последние десятилетия развитие меркантильных интересов Джованни замедлилось.

Сейчас, однако, все изменилось. С подъемом Соединенных Штатов как растущей промышленной силы в годы, предшествовавшие Гражданской войне, Джованни разработали новый подход. Да, Камарилья сильна в своих традиционных доменах, но она неповоротлива в распознании новых возможностей. Когда Джованни пробуют установить свою власть над развивающимся регионом, таким, как США или растущие европейские общества, они сталкиваются не с единой силой древней секты, а с попытками отдельных Сородичей ухватить новые территории. Некроманты располагают достаточными ресурсами, чтобы вложить огромные средства в развивающийся бизнес, или чтобы поддержать неустойчивую власть, а все, что они просят взамен - лишь небольшую долю в собственности. XIX век близится к

концу, и в то время как молодые государства поднимаются и встают бок о бок со старыми силами, или даже теснят их, Джованни вновь видят, как восходит их звезда.

Усилия Джованни, прилагаемые к увеличению их некромантических способностей, менее заметны. В отличие от многих кланов, нацеленных на оккультные знания, Джованни не прочесывают земной шар в поисках древних секретов. Они развили свои собственные силы, изобрели собственную манеру Некромантии и, с Божьей помощью, они смогут улучшить ее тем же путем. Подход Джованни заключается не в исследованиях, а в экспериментах, и он, по большей части, довольно успешен. Клан часто обретает новые силы, ритуалы и методы контакта и контроля над мертвыми. Их база знаний еще далеко не так велика, как Тауматургия Тремеров или изыскания Сетитов, зато она ширится гораздо быстрее.

Хотя они не разыскивают специально новые формы Некромантии, они тем не менее, охотно принимают то, на что случайно натыкаются. Писаноб, южноамериканская ветвь Джованни, приобщенная к клану в XVI веке, была поглощена с целью получить их власть над мертвыми. Они - одно из немногих семейств, принятых в клан по этой причине. Многие другие, как шотландские Дансирны, были взяты из-за своей финансовой проницательности и связей.

В самом деле, небольшой, но деятельной группе Джованни, ведомой Изабеллой Джованни и состоящей по большей части из молодых, толковых в делах служителей и новообращенных, самим Августо поручена задача поиска новых семейств, которые могли бы стать полезными для Джованни и достаточно развращенными или жаждущими власти, чтобы функционировать в качестве части клана. За годы после принятия в клан семейства Дансирн, они уже нашли немного способных кандидатов, но группа наблюдает за несколькими семействами, которые, кажется, имеют потенциал, в том числе живущими в Соединенных Штатах.

В особенности в США, но также и в Восточной Европе, там, где владения Камарильи отступают перед древними землями лордов-Цимисхов, одна из ветвей клана накапливает богатство и блага, предлагая свои услуги и Камарилье и Шабашу. Их призраки подглядывают за действиями одной секты, разузнавая информацию, которую Джованни потом продают другой стороне. Разумеется, поскольку ни Камарилья, ни Шабаш не имеют возможности определить достоверность такой информации, известно также, что Джованни торгуют и ложными сведениями - занятие опасное, но прибыльное. Джованни рады обеспечить деньгами и даже снаряжением и оружием стороны во время осад и других кратких, но ожесточенных периодов открытого противостояния, в обмен на уважение в будущем; особенно это проявляется на западе Соединенных Штатов, где Сородичам не хватает ресурсов, доступных их собратьям на Восточном побережье и в

Европе. Эта деятельность на практике подрывает соглашение клана о самоустранении от дел Сородичей, но, поскольку они сохраняют нейтралитет (они же работают на обе стороны), и накопили достаточно средств, чтобы обеспечить проблематичную не-жизнь тем, с кому они имеют дело, вряд ли кто-то накажет их за это нарушение в скором будущем.

Некроманты не ограничивают свои способности к сбору инфорации одними лишь Сородичами. Их призрачные посланники разведывают для них жизненно важные сведения о действиях интересующих их смертных. Правительства, военные и представители делового круга - у всех есть тайны, которые они не желали бы открывать. Значит, есть те, кто хотел бы заплатить за эти тайны. Джованни с готовностью сторговывают эту информацию враждебным правительствам и деловым соперникам, затаскивая своих "покупателей" все глубже и глубже в долговую яму и, таким образом, увеличивая влияние клана на смертных.

Вопреки глубине мистических познаний клана, а может быть, из-за нее, Джованни теперь не более защищены от оккультных увлечений викторианской эпохи, чем все остальные. Внутри клана возникло несколько небольших группировок, вознамерившихся расширить границы возможностей, якобы предоставляемых Некромантией. Одна излюбленная молодыми членами клана теория гласит, что в сущности вампиры - не более чем духи мертвых, вновь обитающие в своих телах. Если это верно, утверждают эти Джованни, тогда, после соответствующих исследований и тренировок, возможно будет использовать Некромантию на Сородичах, а не только на призраках! В качестве подтверждающего свидетельства, они указывают на способность клана к Доминированию, дисциплине, способной контролировать других вампиров. Многие старейшины клана посмеиваются над этой теорией, но позволяют молодым собратьям продолжать их поиск и даже иногда поддерживают их - просто на случай, что в этом есть какое-нибудь зерно истины.

Еще одна, столь же спорная теория, которой следует такая же фанатичная группа членов клана, говорит о том, что раз иной мир не подчиняется известным законам физики, нет причин полагать, что время там имеет хоть какое-то значение. Пока что эти Некроманты не имели успеха в попытках связаться с духами тех, кому еще предстоит умереть, и обрести таким образом уникальное вИдение будущих лет, однако это не останавливает их от попыток.

В своих попытках усилить свое влияние на общество смертных Джованни никогда не стеснялись нарушать его законы, но лишь в последние году клан стал воспринимать преступную деятельность как многообещающее поле деятельности саму по себе, а не как просто средство достижения чего-то другого. На Сицилии то, что начиналось как обыкновенная афера, построенная на вымогательстве,

превратилось в криминальную организацию с агентами на всех уровнях бизнеса и власти. Амадео Скиери считается первым из Джованни, приобретшим определенную степень влияния в одной из этих семей мафии (хотя наверняка члены клана связывались с мафией и до него), и в настоящее время он ответственен за укрепление этих связей клана. Задача непростая, многие члены мафии отказываются работать с чужаками, пусть даже и родом с Сицилии, да и сама организация оказалась довольно стойкой к ее манипулированию Сородичами. И все же, Скиери и его команда на личном опыте убедились в потенциальной силе и выгоде, присущим этой организации. Если Джованни окажутся неспособны развить свое влияние на мафию, клан вскоре может заняться собственными аналогичными контрабандными операциями и вымогательством в крупных масштабах.

Прорывая завесу

Хотя большая часть Джованни пребывает в неведении относительно этого, Августо и старейшины клана держать в уме особенный способ приложения все возрастающего могущества клана - и финансового, и мистического. Эти старейшины ищут ни много ни мало способ уничтожить барьер, отделяющий этот мир от мира иного, жизнь от смерти. Когда завеса будет прорвана, считают они, мастерство управления духами мертвых даст Джованни неоспоримую власть над миром.

Августо и его потомство знают, что им все еще недостает силы, чтобы попытаться совершить этот акт окончательного уничтожения. Их власть над мертвыми все еще не абсолютна, а финансовой мощи недостаточно для того, чтобы опрокинуть существующую цивилизацию. Кое-кто из старейшин клана Джованни не так терпелив, как его основатель, и не одна группировка внутри клана непрестанно ищет способа ускорить процесс. Если их попытки увенчаются успехом, то Геенна - все же отдаленная угроза для Сородичей викторианской эпохи - может наступить и раньше.

Странная наука

Читатели, знакомые с историей и правилами игры по системе Вампиров и Мира Тьмы, знают, что официально обе эти теории - бред сивой кобылы. Но, с другой стороны, кого заботит это "официально"?

Вы создаете собственную хронику, и выш сюжет ограничен только вашей фантазией, но не нашими правилами. Пусть любая из этих теорий - или обе сразу - имеют под собой основание, если вам так нравится. Наверняка это даст вашим игрокам пищу для раздумий.

«Кажется, вы предпочитаете смерть сотрудничеству с нами. Уверяю вас, это не взаимоисключающий выбор».

- Гразьелла Паланэ, матрона Джованни.

Равнос

Даже общество, которое принимает (номинально) столь ужасных созданий, как Носферату, и полоумных Малкавиан, должно иметь своих изгоев и парий. Если бы Равнос не существовали, Сородичи наверняка бы их создали. Пронырливые воры и бродяги, лжецы и жулики, бродячие скитальцы и скользкие мошенники - этот кочевой клан служит свалкой для предрассудков Сородичей. Так же, как цыгане, с которыми они зачастую связаны (в умах толпы, но не всегда в действительности), Равнос часто обнаруживают, что им нигде не рады, и чаще всего просто потому, что им не рады нигде.

И так же, как среди цыган, среди Равнос достаточно тех, кто подыгрывает этому мнению, усиливает предрассудки, демонстрируя худшими сторонами поведения Сородичей тот факт, что все остальные никогда не смогут смыть пятно своего Становления "не тем" кланом.

Но все же Равнос не так-то просто игнорировать, как могут посчитать большинство Сородичей - урок, который, несомненно, начинают усваивать их угнетатели в Европе, а также члены Камарильи, вторгшиеся в Индию.

Обзор

Если спросить обыкновенного вампира (если таковой найдется) о Равнос, в ответе непременно будут упомянуты цыгане, ложь, воровство и прочие столь же нелицеприятные эпитеты. Равнос не играют роли в политике Сородичей и лишь изредка участвуют в их войнах. Над ними смеются, их топчут и изгоняют; Камарилья, например, относится к Равнос примерно так же, как народы Западной Европы относятся к цыганам. Наверняка ни одна группа Сородичей, за исключением, может быть, Каитиффов, не пользуется меньшим уважением, чем Равнос.

Разумеется, это происходит потому, что Сородичи не представляют, с чем в действительности имеют дело.

Не будет в корне неверным утверждение о том, что существуют не одна, а две различные линии крови Равнос. Первая представляет лицо клана, известное большинству Сородичей: бродяги и скитальцы, кочевники, оставляющие за собой след из всевозможных неприятностей, изгнание которых вряд ли стоит прилагаемых усилий. Другая половина клана, остававшаяся почти сокрытой на протяжении веков, - по сути, большая его часть. Это индийские Равнос, которые почти целиком составляют касту Сородичей вайшья (торговцев), а также большую часть касты кшатриев (воинов), действуют как более сплоченное общество - и, похоже, основные их усилия направлены на то. чтобы выставить Камарилью из их родных земель.

Несмотря на преобладающее мнение, относительно немного Равнос находят признание в цыганских семьях (хотя те, кто был принят, часто фанатично защищают своих хозяев от нападений других вампиров). Многие недавно обращенные даже не принадлежат к цыганскому роду. Связь с цыганами происходит от общих взглядов и идей. Равнос известны как обманщики, шарлатаны и воры, и все это равным образом применяется к цыганам, неважно, справедливо или нет. Равнос также по большей части склонны к кочевой жизни. Кто-то оказывается неспособным найти приют и. таким образом, продолжает блуждать без всякого к тому желания, основная часть этой ветви клана предпочитает бродячую не-жизнь.

Сами Равнос, разумеется, не считают себя ворами или лжецами. Если точнее, они не воспринимают эти титулы с таким негативным отношением, как большинство западных умов, Сородичей или смертных. Равнос испытывают непреодолимое желание попирать правила и договоры, согласно которым живут остальные, чтобы заставить их увидеть мир в ином свете (даже если этот иной свет выражается в чем-то столь приземленном вроде "О черт, мое любимое ожерелье исчезло!"). Многие верят - хотя вера эта подсознательная, внушенная им силой той крови, которой они были обращены - что эти постоянные перемены и есть естественное состояние мира, и лишь через непрестанное изменение окружающей среды и законов человеческих и божеских они могут усовершенствовать свое собственное, неизменное и неестественное состояние.

Кое-кто из Жуликов идет на шаг впереди этих верований, утверждая, что единственный способ вернуть миру его естественное состояние - полностью уничтожить статичных, неизменяющихся Сородичей. Немногие Равнос уверовали в эту доктрину убийств и геноцида, но те, кто принял ее, делают не-жизнь своих менее кровожадных собратьев гораздо труднее.

Это совершенно не значит, что Равнос выше того, чтобы зарабатывать своими воровскими путями. Многие из них просто не осознают, что их желания происходят откуда-то из-за пределов их алчности, и интересуются в первую очередь совершенствованием своего искусства, а не какой-то метафизической верой в состояние мира вокруг них.

В викторианскую эпоху, с ее строгими социальными запретами и структурированной жизнью (и не-жизнью), Равнос находят особенное удовольствие в том, чтобы ставить все с ног на голову. Единственная хорошо подобранная ложь, хитроумная кража или изобретательная иллюзия может до основания разрушить репутацию самого надменного светского льва или опутанного традициями Сородича. Точно так же князья Камарильи не спешат принимать карательные меры, кроме как против самых худших обидчиков, поскольку слишком хорошо знают мстительный обычай вампиров Равнос. Мудрый князь предпочтет

закусить губу и перетерпеть недолгий источник раздражения в виде одинокого Равнос, проходящего мимо, чем рисковать получить гораздо больший хаос, который разразится, когда целая котерия Жуликов начнет сознательно атаковать спокойствие его домена.

Хотя Равносы-"цыгане" редко действуют согласованно - за исключением тех самых вышеупомянутых вторжений во владения недружелюбных князей - индийская ветвь клана имеет куда как более согласованные цели. Многие Равнос местного происхождения не приемлют присутсвия Камарильи в Индии, и сражаются бок о бок со многими другими индийскими кланами (включая Сетитов Дайтья и некоторых Вентру родом из этих мест), чтобы изгнать ее членов. Здесь их иллюзии и искусство воровства и обмана становятся оружием в войне, а не просто инструментами самосовершенствования или унижения. С помощью тактик - от тонких, как распространение дезинформации с помощью аккуратного использования Химерии и четко спланированной лжи, до прямых атак воинов и демонов, иллюзорных лишь отчасти, Равнос превратились в реальную угрозу для британских захватчиков. Сородичи Камарильи, больше привыкшие к континентальной ветви клана, не ожидали столь мощного отпора от такого "неумелого" клана и пока что выказывают роковую медлительность в реакции на действия Равнос.

Учитывая их отвращение к стагнирующему обществу Сородичей, неудивительно, что западные Равнос видят мало пользы в обеих сектах. Камарилья - главный виновник торможения развития Сородичей (и смертных тоже), не говоря уже об огромном числе законов, которым Сородичи Камарильи вынуждены следовать под угрозой гонений, кровавых уз или Окончательной Смерти, законов, которые Равнос никогда бы не потерпели. По другую сторону баррикад, увлечение Шабаша насилием, которое могло бы принести перемены, одобряемые Равнос, на деле оканчивается лишь сохранением жестокого и кровавого круга. Разумеется, Равнос нужны Камарилье настолько же, насколько Камарилья нужна клану Равнос, а Шабаш принимает только тех, чьи помыслы столь же кровавы; и в итоге каждый в общем-т удовлетворен небольшим количеством политических связей клана.

Индийские Равнос, напротив, гораздо больше стремятся сотрудничать с чужаками, поскольку индийская кастовая система объединяет многочисленных Сородичей из множества кланов, как братьев по вере. Они, однако, как и их собратья, вряд ли присоединятся к любой из основных сект, просто потому, что обе секты изначально считаются враждебными.

Стоит упомянуть, что две ветви клана Равнос редко взаимодействуют, а если это случается, то они не ладят друг с другом. Кочевые Равнос обнаруживают в себе мало общего с индийцами - ведь их индийские кузены стали неотъемлемой частью сложившегося положения на полуострове, элементом местных "правящих кругов",

которые Равнос так страстно ненавидят. Со своей стороны, индийские Равнос считают. что их бродячим собратьям по клану недостает целеустремленности и дисциплины, уже не говоря о том, что они предают свою веру и свою родину. Эта взаимная неприязнь редко выливается в открытый конфликт. Обе стороны предпочитают холодно игнорировать друг друга или проказничать и изводить друг друга, пока кто-нибудь не сдастся и уйдет сам (или, изредка, такое соревнование становится смертельным). Но даже при всем этом, вампиры Равнос из обеих ветвей клана отбросят свою взаимную неприязнь и будут работать вместе перед лицом внешней угрозы. Кто бы они ни были еще, они все же Равнос.

Домен

Многие Сородичи Камарильи сочли бы упоминание о домене клана Равнос по меньшей мере странным. Жулики - кочевой народ, странники и бродяги. Называй их как угодно, но у них нет даже постоянных убежищ, уже не говоря о достаточной власти в любом регионе, чтобы претендовать на хоть какое-нибудь главенство клана. Некоторые из этих Сородичей, особенно в Египте и Восточной Европе, понемногу начинают осознавать, насколько это утверждение неверно.

Индийские Равнос более склонны к притязаниям на конкретную территорию, чем их братья. Во многих кланах есть вампиры родом из Индии, но Равнос (которые согласно теориям культурных истоков, изначально происходят оттуда), представляют собой один из крупнейших, если не самый большой, индийский клан. Равнос присутствуют в составе всех каст, но главным образом их можно найти среди кшатриев и вайшья; таким образом, они занимают положение среднего класса в сообществе индийских Сородичей. Хотя каста священников - брахманы - выше по положению, чем большинство Равнос, индийские Жулики все же удерживают значительную власть на полуострове. Во многих городах, еще не захваченных британскими Сородичами, обитают котерии вампиров Равнос, и даже крупнейшие города могут похвастаться наличием Равнос среди своих жителей-"бунтарей" (хотя во многих из этих "движений сопротивления" больше Сетитов Дайтья, Бруха, Вентру, Носферату, и случайных Ассамитов, нанятых или симпатизирующих повстанцам, чем Равнос).

Величайшая сила индийских Равнос заключена в нецивилизованных территориях полуострова, в крошечных деревнях, обнаружить которые британцам еще только предстоит. Хотя отправление истинных религиозных ритуалов они оставляют брахманам, Равнос без малейших колебаний используют верующих смертных в качестве орудий своей войны. Многие британские Сородичи считают, что Ассамиты внедрились в многочисленные индийские культы, такие, как Тагги (?) (который ушел в подполье после того, как британцы предположительно искоренили его в 40-х годах XIX века); ближе к истине было бы утверждение, что Равнос вовлечены в этот культ более, чем Ассамиты

или кто-либо еще. Не то что бы этот культ ритуальных препятствий был эффективен против Сородичей, но он хорошо работает против упырей и других слуг этих Сородичей. Многие Равнос имеют связи с индийскими правящими семьями, а один из них, по имени Сурарихан, по слухам, держит нескольких индийских раджей в кровавом подчинении. Эта власть, однако, гораздо более ограниченна, чем была когда-то, поскольку сами индийцы более не управляют своей землей.

Домены западных Равнос не так легко определить, но это не означает, что их вообще не найти. В Восточной Европе, особенно в пустошах Трансильвании, некоторые котерий Равнос все еще соблюдают соглашения, заключенные их предками с Цимисхами еще во времена Долгой Ночи. Эти Равнос служат бродячими глазами и ушами различных вампиров-лордов, разведывая информацию и иногда исполняя заказные убийства. Хотя сами они имеют мало прямой власти, одно слово их хозяевам может изменить правительственный курс.

По Западной Европе и Британским островам ездят пестрые фургоны цыган, и некоторые Равнос передвигаются с ними. Другие блуждают по странам в одиночку или небольшими котериями. Кое-кто из Равнос даже обустроил себе убежища в бродячих цирках, ставших популярными в последние десятилетия. Их с трудом можно назвать "доменами" в полном смысле этого слова, но они обеспечивают средства проезда через чужие территории, а если это цирк или цыганский караван - подвижное стадо, в котором Равнос могут позволить за плату кормиться и другим вампирам.

Число Равнос в Америке растет, хотя в настоящее время в Нью-Йорк прокралось больше Равнос из Шабаша, чем членов основного клана. Эти Равнос, путешествующие по Соединенным Штатам небольшими группами, или в составе бродячих трупп, или как-то еще, отправляются на запад, где князьям приходится терпеть их присутсвие, поскольку альтернатив у них мало. Несколько небольших городков вдоль границы даже подчинены вампирам Равнос - они были отобраны у Сородичей Камарильи, которым попросту не хватило сил и средств удержать власть. Пока секта не усилила свои позиции в этой части страны, эти Равнос почти не боятся возмездия. Большое число Равнос разбогатели на работорговле, прежде чем окончилась Гражданская Война. Сейчас эти Жулики используют свои связи, чтобы доставлять свои жертвы контрабандой тем Сородичам, кому нужна специфическая диета, или тем, кто нуждается в упырях определенного происхождения или национальности. Некоторые Равнос все еще обитают в племенах индейцев, и на западной границе теперь процветает небольшое семейство индейских Равнос.

Интересы

Равнос, как клан в целом, наименее целеустремленные из всех независимых кланов. Хотя Ассамиты, Последователи Сета и Джованни

состоят в первую очередь из личностей, и на деле гораздо менее сплоченные, чем это воспринимается обществом со стороны, правда в том, что они имеют цели и устремления, которыми заняты умы как минимум больших групп членов клана. Клану Равнос же недостает такого единства или общей цели, однако это не означает, чтоне существует интересов, завладевающих вниманием многих членов клана.

Индийские Равнос гораздо ближе к такому единству, чем их бродячие собратья. Подавляющее большинство Жуликов полуострова активно участвуют в битве против европейцев и, в особенности, против проникновения Камарильи. По всей Индии Равнос, будучи членами и касты воинов, и касты торговцев, располагаются на передовой этого конфликта. Они служат в качестве солдат, шпионов, диверсантов, курьеров и нелегальных торговцев снаряжением - чего бы это им не стоило. Равнос полностью осознают свою неспособность бросить прямой вызов Башне Слоновой Кости, и не отказываются от тактики террора. В Бомбее вампирша Равнос по имени Рукхмини Кумари часто совершает убийства, но не Сородичей, а тех, кого они могли бы использовать. С ее точки зрения, обыкновенный контакт с европейским князем города или его Первородными - тягчайшее оскорбление для смертных обитателей Бомбея, и потому Сородичи Камарильи в этом городе боятся быть увиденными за открытым ведением дел с любым смертным из опасения, что их союзники и контакты будут убиты. Дайтья Сандевар предпочитает находиться в компании своих собратьев Сетитов, но в его распоряжении имеется котерия агентов-Равнос, и иллюзорные кошмары, созданные ими по его указанию, погрузили нескольких Сородичей глубоко в Красный Ужас, а одного архонта Малкавиан довели до самоубийства.

Деятельность Равнос в Индии, разумеется, не ограничивается битвами с Камарильей. На востоке страны они ввязались в столь же ожесточенный конфликт с Катаянами Востока. Он, в отличие от борьбы против британских Сородичей, в меньшей степени интересует остальных индийских вампиров. Таким образом получается, что это скорее противостояние между Равнос и Катаянами, чем между Катаянами и всеми индийскими Сородичами. Причина конфликта покоится где-то в глубинах истории и неизвестна никому, кроме самых древних Равнос, а они не расположены открыто говорить об этом. Если бы Равнос не были одним из крупнейших кланов Индии, жестокости войны на два фронта наверняка бы уже уничтожили эту ветвь клана.

Но даже имея двух противников, индийские Равнос не проводят каждое мгновение бодрствования в сражении. У них, как у части индийской кастовой системы, хотя и в такой странной и извращенной форме, есть обязательства перед обществом в целом и перед их собратьями-каинитами в частности. Равнос из касты кшатриев обязаны служить членам касты брахманов, многие из них заполняют нишу, которую в обществе Камарильи занимают шерифы, бичи и архонты (перспектива, на которую большинство западных Равнос смотрят с

неприкрытым ужасом). Обязанности Равнос касты вайшья немного менее конкретны, но тяготеют к взаимодействию с обществом смертных от имени других Сородичей - на уровне человеческих правительств и деловых кругов. Индийские Равнос обладают таким влиянием на учреждения смертных, которое заставило бы многих Вентру сойти с ума от зависти.

Камарилья, однако, имеет союзников в Индии. Небольшое количество индийских Равнос, выглядя в глазах своих собратьев по клану предателями, предпочли сотрудничать с пришельцами. Как и многие коллаборационисты в индийском правительстве, они видят не уничтожение их родной культуры, а лишь то богатство и политическое влияние, которое британцы подсовывают им под нос на серебряном блюде. Если их родине суждено пасть, говорят эти члена клана, почему бы нам по меньшей мере не занять высокое положение в новой системе?

Эти предатели часто пользуются своими вновь приобретенными достатком и властью гораздо меньшее время, чем им хотелось бы, так как другие индийские Сородичи стремятся уничтожить их из соображений патриотизма и территориальности. Но сам факт их существования несколько облегчает задачу Камарилье и значительно усложняет сопротивление индийцам.

Равнос, живущие в остальных частях света, одновременно менее уважаемы и гораздо менее сосредоточены, чем их индийские родственники. Многих мало что интересует помимо свободы бродить где вздумается и способов обеспечить себе желаемые благосостояние и удобства. Другие все-таки находят себе применение в не-жизни, и обычно непостоянные Равнос тогда оказываются способны добиваться определенной цели с неослабевающим пылом.

Некоторые Равнос следуют Пути Парадокса, пути просвещения, принесенного с их родины - Индии. Большинству последователей пути неизвестен тот факт, что нынешняя форма Пути ужасно изменена по сравнению с тем, что он когда-то собой представлял; многих из них вряд ли бы взволновал этот факт, если бы он стал им известен. Кое-кто из этих экстремистски настроенных Равнос используют свои религиозные верования в качестве оправдания убийству, и даже диаблированию, других Сородичей. Эти рыскающие (часто стаями) Жулики могут быть гораздо более опасными, чем даже Ассамит, поскольку они разделяют жажду крови своих собратьев, свойственную Сородичам-арабам, но не имеют кодекса чести, ограничивающего асассинов. Хотя некоторые из этих Равнос давно уже присоединились к единомышленникам из Шабаша, несколько независимых котерий все еще блуждают по городам западной Европы, Британским островам и даже по Соединенным Штатам. Многие князья не предпринимают в своих доменах никаких превентивных мер против Равнос, опасаясь мести. К тому времени, как они осознают, что эти конкретные Равнос

гораздо опаснее, чем обычно, убийцы успевают нанести удар по нескольким местным Сородичам и уйти дальше.

В Англии, где цыган никогда особенно не жаловали, викторианское увлечение всем оккультным вылилось в неожиданные для них возможности. Цыгане имеют славу мистиков, и эта их репутация теперь привлекает представителей высшего общества, которые в прошлом воротили нос лишь от упоминания "этих грязных бродяг". В отличие от нескольких других кланов, вовлеченных в движение оккультизма, большинство Равнос совершенно не интересуются раскапыванием древних магических секретов. С другой стороны, они чрезвычайно заинтересованы в деньгах и влиянии, предлагаемых богатыми и глупыми смертными, готовыми заплатить любую цену за "духовное просвещение". Многие культы и тайные общества сложились вокруг амбициозных Равнос; иллюзий, которые возможно создать даже с малейшим даром Химерии, достаточно, чтобы доказать несведущим их сверхъестественные силы. Особенно увлекается таким мошенничеством Тобар Помпа, который основал, "снял сливки" и затем бросил не менее четырех таких культов за период в 15 лет. Он не только сделал на этом несколько состояний (которые позже промотал), но и получил от своих богатых и могущественных поклонников влияние, которое позволило ему отобрать власть у многих имеющих вес Сородичей Камарильи. Помпа, постоянно путешествующий по Британским островам и западной Европе, почитается как герой многими Равнос, и они непрерывно пытаются повторить его подвиги.

Равнос восточной Европы, где цыгане - обычное дело, хотя им и не более рады, еще менее влиятельны, чем западные, и зачастую посвящают основную часть своих усилий только лишь выживанию. Многие из них имеют связи и влияние в различных мелких городках Румынии и Трансильвании, но основная власть в регионе принадлежит могущественным князьям Вентру или ужасным лордам Цимисхов. Здесь вампиры Равнос располагают куда меньшей свободой действий, чем где-либо еще. Воеводы Цимисхов в особенности не церемонятся с Равнос и мало опасаются отмщения. Тех Жуликов, кто стал чересчур надоедливым, попросту ловят и превращают в жутких чудовищ. Тех, кто приходит в надежде отплатить, часто используют в качестве дополнительного "сырья".

Вампиры Равнос, притязающие на власть в этом регионе, достигают этого, служа этим самым лордам. Их связи в деревнях и семьях цыган делают их бесценными агентами для Цимисхов (реже - Вентру). У этих Равнос составилась локальная информационная сеть, которая вполне сравнима с работой Носферату. Ничто происходящее в Румынии или Трансильвании не ускользнет от ушей какого-нибудь Жулика. В обмен на эту информацию и на их способность проникать туда, куда не могут попасть их повелители, этим Равнос позволяется обитать в тенях замков Цимисхов, сохранившихся неизменными еще с Темных Веков. Разумеется, поскольку они служат единственными глазами и ушами

своих лордов в отдельных частях региона, Равнос получают полный контроль над информацией, узнаваемой их хозяевами. Эта способность формировать и изменять представление их господ о мире дает равнос гораздо больше власти в Восточной Европе, чем было бы доступно слугам в обычной ситуации.

Равнос, как и многие другие, обнаруживают, что Соединенные Штаты предоставляют им обширнейшие возможности. Даже на Востояном побережье власть Камарильи еще не так устоялась, как в Европе, а на Западе секта может и вообще не существовать нигде, кроме крупнейших городов. Некоторые особо претенциозные Равнос влюбились в образ американской свободы от законов, грабя поезда, почтовые дилижансы и вообще любое заведение, где люди задерживаются после захода солнца. Так называемый Сын Звездного Света почти что присоединился к рядам знаменитых бандитов, таких. как Джесси Джеймс и Билли Кид, пока не попытался ограбить не тот поезд, в результате чего был разорван на клочки оборотнем, путешествовавшим в Канзас.

Даже на Диком Западе Равнос действуют менее открыто. Мастера иллюзий, они оказываются особенно сведущи в картах и прочих популярных видах азартных игр, и несколько салунов в различных городках шахтеров и развивающихся деловых центрах, по сути, принадлежат предприимчивым Равнос. Более того, некоторые индейские резервации стали укрытиями для небольших котрий Равнос, находящих в индейцах в чем-то родственный дух. Это не означает, что они обращаются с индейцами лучше, чем с любыми другими людьми; скорее они, подобно тем, кто путешествует с цыганами, считают индейцев "своими" смертными.

Несмотря на их общее отрицание всего, что связано с Камарильей, некоторые Равнос в Соединенных Штатах помогают местным князьям, давая советы, сокращая ссвою обычную подрывную деятельность и иногда даже предлагая свои услуги в качестве шпионов в рядах Шабаша или других недругов. Эти члены клана осознали, что они вряд ли помешают Башне Слоновой Кости обосноваться в Америке. Тем не менее, если сейчас, в период слабости и неопределенности, они смогут стать союзниками с американской Камарильей, то позже им удастся собрать все плоды и обрести благосклонность - и заодно рассчитывать на снисхождение.

Вы крадете кровь живых – и все же называете нас ворами. Вы прячетесь от человеческих глаз за вашим бесценным Маскарадом – и называете нас обманщиками. Если мы и отличаемся от вас, то лишь тем, что у нас хватило духу принять нашу сущность, а не отрицать ее.

- Чави Оражко, изгой Равнос.

‹ Часть 1: вверх Часть 3:

Империя под покровом ночи

Персонажи ›

Версия для печати

Все оттенки Тьмы

Часть 3: Персонажи

Это – Ваш шанс. Вы можете играть со всеми классическими элементами легенд о вампирах викторианской эпохи. Используете ли Вы эту возможность, чтобы утолить свою жажду и отыграть в высшей степени готическое существо, воплощение страсти и декаданса? Или же Вы измените элементы вампирского фольклора, чтобы создать необычного монстра и составить конкуренцию самому Дракуле?

Создавать существо, принадлежащее к другой эпохе, страшновато. Ваш новый персонаж будет в большей степени знаком с викторианской не-жизнью, чем Вы сами, а это, возможно, будет трудно изобразить. Более того, Вы можете подумать, что не обладаете качествами, приличествующими викторианскому вампиру. Будьте уверены: у Вас они есть. В качестве основы используйте свое знакомство с процессом создания персонажа викторианской эпохи, Ваше увлечение мифологией вампиров или интерес к викторианской тематике. Помните, что качественный персонаж выглядит привлекательным, таинственным и замысловатым в любой эпохе, а качественный персонаж-вампир интригует и развлекает Вас, а прежде всего – Ваших игроков.

Эта глава строится на информации главной книги линейки «Вампир: Маскарад» и дает Вам инструменты, необходимые для создания не просто нового персонажа, но существа викторианской эпохи. Процесс создания персонажа остался таким же. Изменилась лишь окружающая обстановка.

Начало

Игрокам, обладающим опытом сочинения персонажей для современного Мира Тьмы (который как бы противопоставлен викторианской эпохе), следует пересмотреть свои методы при создании викторианских вампиров. Группа игроков с самой необузданной фантазией может потерпеть поражение от исторической хроники. Монстр может остаться тем же самым, но контекст изменился. Тщательно следуя за ходом процесса, Вы можете оказаться перед необычным выбором на тех этапах, которые раньше пролетали с ветерком.

Также, даже если ваши игроки привыкли создавать персонажей без непосредственного контроля Рассказчика, Вы можете пожелать, чтобы новая котерия или тайная организация полностью создавались в его присутствии. Любая хроника несет в себе риск некоторых допущений

относительно тона повествования, направления сюжета или целей персонажей. Если игроки не выскажут эти допущения до начала хроники, между различными персонажами и их мотивами может образоваться пропасть. Смена века и континента повышает вероятность того, что Ваши допущения будут существенно отличаться от предположений игроков, и увеличивает эффект этих допущений на саму игру.

Викторианская эпоха на ступень сложнее, чем большая часть хроник по Миру Тьмы, а Вам придется действовать в соответствии с точкой зрения Рассказчика на эту новую обстановку. Не имея единого мнения об этом воображаемом мире, которое могло бы стать источником идей, игроки не смогут понять друг друга, и хроника развалится, еще не начавшись. Без четкого общего взгляда на темный викторианский мир, в котором Вы будете играть, хрупкое совместное воображение группы игроков окажется скомканным и разрушится. Убедитесь в том, что Вы и прочие игроки вместе вышли на одну сцену – ту самую, придуманную Рассказчиком.

В то же время, не позволяйте ограничивать свое воображение одному-единственному видению Сородичей эпохи королевы Виктории, особенно если это видение принадлежит Вам самому. Лист создания персонажа – это не контрольная работа по истории. Ищите баланс между исторической эпохой и жанром ужасов, в котором Вы хотите поработать. Вместе с другими игроками ищите место для Вашего персонажа в котерии и в хронике. Вы – и автор, и актер для своего персонажа – и зрительный зал для каждого из остальных игроков в Вашей игре, только все это не совсем театр. Игрок не должен быть прикован к не интересующему его персонажу в каждой игре ради одного лишь постоянства сюжета.

Начинающие игроки могут быть подавленны историческим местом действия игры Вампир: Викторианская эпоха. Классическая обстановка историй про вампиров – отличная возможность влить в настольную игру свежую кровь. Вампир, с его проклятой неизменной двойственной природой, является интуитивной деталью духа викторианской эпохи. И современные авторы и зрители все еще ассоциируют вампиров со светом газовых рожков, туманом, широкими плащами и экипажами на конной тяге. Эта внутренняя связь между эпохой и вампирами может плавно сопроводить игроков-новичков в процессе создания персонажа и в хронике. Она даже позволяет игрокам пожертвовать частью утонченности, так тщательно подчеркивающейся в современном мире: Сородич в сюртуке, театральных перчатках и цилиндре наверняка привлечет внимание, бродя по улицам Чикаго в 2002 году, но окажется к месту в Лондоне около 1890 года.

Новые идеи создают еще более увлекательный игровой мир, неважно, исходят они от новых игроков или в новых дорогах, которые Ваша партия открывает для себя. Однако важно заново обдумать этапы,

которые Вы проходите, начиная свою вампирскую хронику, даже если сам процесс, в общем-то, не меняется. Таким образом, Ваша хроника по игре Вампир: Викторианская эпоха может избежать превращения в копию современной хроники с персонажами в плащах и при тростях с вкладными шпагами.

Шаг первый: концепция персонажа

Фабрики идей не существует. Нет и каталога, который можно было бы пролистать в поисках идеального персонажа для игры. Надежной формулы крутого персонажа-вампира также не бывает. Лучшее, что Вы можете сделать – это совместить свое воображение с механикой игры и знаниями, обступающими миф о вампирах. Все это должно стать для Вас топливом. А где-то среди пяти шагов, о которых рассказано далее, что-то высечет искру.

Концепция

Не придавая своему персонажу викторианской таинственности, Вы упустите великолепный потенциал этой игры. Одевая своего Тремера в плащ (или в другой плащ, в зависимости от обстоятельств), Вы не используете все преимущества сеттинга. Собственно вампир – как монстр – вернулся к жизни силами авторов викторианской эпохи, потому что был идеальным выражением тех времен. С тех пор появилось огромное количество рассказов, романов и фильмов, в которых Вы можете почерпнуть идеи и вдохновение.

Подойти к концепции персонажа можно с любой стороны: это может быть историческая личность, проверка легенд о вампирах или Ваш персонаж может быть вампиром изначально. Помните и то, что Ваш персонаж является Вашим голосом в игровом мире. Если в викторианском обществе есть некая ячейка, которую Вам хотелось бы изучить, будь это становление неврологии или лошадиные бега, включите ее в концепцию персонажа.

Создание концепции исторического персонажа может оказаться непростым делом, поскольку Вы играете в не строго историческую игру. Посоветуйтесь с рассказчиком и выясните, насколько точно он собирается следовать историческим фактам в своей хронике. Семь раз отмерьте, прежде чем поместить своего персонажа чересчур близко к историческим реалиям. Вам требуется создать новые истории, а не повторять уже случившиеся события.

Вместо того чтобы сделать из своего персонажа Джека Потрошителя в обличье вампира, попробуйте создать вампира, столь же заинтересованного в этом странном отклонении человеческой преступности, как и смертные. Возможно, Ваш персонаж – Тремер или Носферату, пристально исследующий этот печально известный случай, подслушивая беседы полицейских, напуганных вероятностью обнаружить за личиной этого первого в истории серийного убийцы

некое магическое чудовище. Концепция персонажа более тонка, она точнее совпадает с общей тематикой игры «Вампир» и предполагает уникальную историю. Ваш персонаж может все же быть сосредоточен на легендарной серии убийств, но его историю рассказывать Вам, невидимому в реальной истории и чудесным образом недоступному для опровержений. Помните, викторианская эпоха – не спектакль, а лишь сцена.

Один из методов создания персонажа легенды о вампирах – оттолкнуться от чего-либо знакомого и переосмыслить его. Возьмите, например, отношения Дракулы и мистера Ренфилда, давно уже ставшие ключевым элементом историй с участием вампиров (и более чем нескольких историй в рамках системы «Вампир»). Вообразите, что бы случилось, если бы все было наоборот, и монстром оказался Ренфилд? Предположите, что персонаж – выдающийся Малкавиан, имеющий прислужников по всем столичным здравницам. Он обитает глубоко в недрах клиники для душевнобольных в палате без окон, уходя и возвращаясь, когда вздумается. Часть его искусного прикрытия – упырь, исполняющий роль Дракулы, чтобы сбить охотников со следа.

Если Вы не уверены в том, с какой стороны подойти к созданию концепции персонажа, можно создать вполне современного персонажа-вампира (избегая таких Способностей, как Знание Компьютера или Вождение автомобиля) в качестве основы, которую потом можно оживить деталями викторианской эпохи. Это позволит Вам контролировать персонажа еще до начала хроники – хотя, возможно, ценой менее глубокого погружения в эпоху. Ваш герой, скорее всего, вступит в игру без каких-либо прочных связей с окружающим миром или хроникой, и некоторые Черты, особенно Происхождение, могут зависеть от рассказчика. Но Вы, по крайней мере, будете играть.

Клан

Кланы в игре «Вампир: Викторианская эпоха» слегка отличаются от тех, что представлены в игре «Вампир: Маскарад». Прежде чем просто выбрать клан по памяти, пролистайте заново Часть II, рассмотрите кланы сквозь призму викторианской эпохи и сделайте выбор. Как обычно, рассказчик может определить клан или круг кланов, из которых вам нужно будет выбрать свой.

Натура и маска (архетипы)

Архетипы личностей рассмотрены в книге «Вампир: Маскарад», и в данной обстановке действуют подобным образом. Помните, что Натура и Маска персонажа служат всего лишь точкой соприкосновения для Вас, когда Вы начнете осваивать персонажа. Они не являются фиксированными или идеальными описаниями Вашего персонажа, поэтому не стоит стесняться.

Двойственность персонажа, которую символизирует система

Архетипов, в особенности к месту в игре «Вампир: Викторианская эпоха». Люди викторианской эпохи весьма скрытны, их натура граничит с ксенофобией.. Манера подачи себя столь важна, что поведение большинства людей, по меньшей мере, противоположно их натуре. Протокол в эту эпоху столь суров, что викторианцы исторически приобрели репутацию скучных, бесполых ханжей, тогда как в действительности все наоборот. У викторианского общества будто бы два лица: одно для публики, а другое – для себя.

Эта эпоха оказывает сильное влияние на Маскарад. Личная жизнь охраняется настолько строго, что внедриться в человеческое сообщество, используя протокол как прикрытие, для вампира легче легкого. Кроме того, в эти времена за закрытыми дверями прячется множество монстров, способных отвлечь воображение от суеверий о вампирах.

Шаг второй: выбор атрибутов

Этот шаг выполните так, как рассказано в книге «Вампир: Маскарад». От игроков требуется расставить семь очков в первостепенной группе атрибутов их персонажа. Вторая по важности группа получает пять очков, последняя – три очка.

Шаг третий: выбор способностей

Выбор способностей также описан в книге «Вампир: Маскарад». Расположите три группы способностей по степени важности. На первую группу отводится тринадцать очков, на вторую – девять и на третью – пять. Ни одна способность не может иметь значение более трех очков на этом этапе. Свободные очки могут быть израсходованы на развитие способностей позже.

Большая часть способностей, помогающих современным Сородичам, были полезны и в ночи викторианской эпохи. Все кажется иным, но, как сказали бы многие старые вампиры, цивилизация Запада изменилась не так уж сильно. В книге «Вампир: викторианская эпоха» применение лишь нескольких способностей отличается; о них рассказано далее.

Шаг четвертый: выбор преимуществ

Ваш персонаж уже стал отчетливым представителем викторианской эпохи. Теперь же он должен превратиться в индивидуума-вампира. Процесс выбора преимуществ совпадает с тем, что описан в книге «Вампир: Маскарад». Некоторые преимущества, однако, имеют слегка иной подтекст. Подробно об этом рассказано ниже.

Дисциплины

Персонажи вступают в игру с тремя очками Дисциплин.

Дополнительные пункты могут быть приобретены с использованием свободных очков. Ваш выбор начальных Дисциплин определен Вашим кланом, но очки в других Дисциплинах могут быть получены за свободные очки на пятом этапе.

Дополнения

Начинающие персонажи-вампиры получают пять очков, которые могут быть израсходованы в этом разделе. Большее количество пунктов может быть приобретено за свободные очки. Дополнения определяют некоторые грани концепции Вашего персонажа с помощью игровой механики, поэтому имеющиеся пять очков Вы можете использовать на любой угодный Вам элемент дополнений. Хорошей идеей будет выбрать дополнения, отображающее то, как Вашего персонажа воспримут остальные герои.

Дополнения – мера связей Вашего персонажа с окружающим миром, и именно внешний мир разительно отличается от обстановки книг серии «Вампир: Маскарад». Внутренне вампиры статичны по своей сути и неизменны. Их неживые, нестарящиеся тела зачастую означают лишенную гибкости личность и повторяющееся ночь за ночью поведение. В мире, где развивается наука и общество, вампир должен приспособиться или погибнуть. Итак, Вы должны выбирать дополнения дл своего персонажа-вампира по-иному. Старые фокусы уже не пройдут.

Добродетели

Добродетели также выбираются согласно книге «Вампир: Маскарад». Это означает, что Вы располагаете семью очками, которые нужно потратить на три Добродетели. В минувшие века многие Сородичи следовали различным Путям в надежде найти некое высшее предназначение своему существованию. В викторианскую эпоху все наоборот. Большинство персонажей игры «Вампир: викторианская эпоха» безоговорочно отдают предпочтение Сознательности и Самоконтролю и выбирают Путь Человечности.

Шаг Пятый: последние штрихи

На этом этапе Вы определяете такие параметры персонажа, как Человечность и Сила Воли, а также начальный запас крови. Сейчас Вы также можете потратить пятнадцать свободных очков, привнося в персонажа более тонкие коррективы. После этого Вы можете поэкспериментировать с достоинствами и пороками, чтобы еще более детализировать персонажа.

Человечность

Значение Человечности персонажа равно сумме значений его Сознательности и Самоконтроля, полученной до распределения

свободных очков. Для более молодых вампиров (11 или 12 поколения) значение Человечности, скорее всего, будет выше. Вампиры более низких поколений, особенно старейшины, кто не слишком хорошо приспособился к жизни в меняющихся городах эпохи, могут обладать необычно низкой Человечностью, причиной чему – многие годы не-жизни, проведенные вдали от глаз и обычаев смертных.

Сила Воли

Основой расчета Силы Воли персонажа-новичка служит Храбрость. Таким образом, значение Силы Воли может быть от единицы до пяти. Вы можете также поднять значение этой черты с помощью свободных очков, поскольку сила воли особенно важна для вампира, не имеет значения, в какую эпоху он существует.

Запас крови

Обратите внимание, что в игре «Вампир: викторианская эпоха» персонажи-новички принадлежат к 12-му поколению и, таким образом, имеют больший запас крови, чем обыкновенные персонажи-вампиры. Правило единственного броска при создании персонажа, тем не менее, остается неизменным. Бросьте кубик один раз, чтобы определить количество пунктов крови, имеющееся у Вашего персонажа на момент начала игры.

Свободные очки

Роль свободных очков такова же, как и в игре «Вампир: Маскарад». Они бесценны в процессе создания персонажа. Расход свободных очков на приобретение пункта различных черт персонажа приведен ниже. Помните, что свободные очки могут быть использованы для приобретения пунктов в Дисциплинах, не свойственных клану Вашего персонажа (хотя рассказчик может ограничить эту возможность). Однако Вам следует тратить эти очки с большой осторожностью. Очки, которые Вы распределяли на предыдущих этапах создания персонажа, расходуются так, как это было бы свойственно любому другому Сородичу. Сможете ли Вы употребить свои свободные очки так, чтобы создать существо, о котором будут слагать легенды?

Расход свободных очков

Черта	Стоимость за 1 пункт
Атрибут	5
Способность	2
Дисциплина	7
Дополнение	1
Добродетель	2

Человечность	2
Сила Воли	1

Архетипы личности: натура и маска

Смертные неизбежно видят самих себя иными, а Сородичи вторят им в этом. Результатом этого видения самого себя становится поведение, либо в виде внешних проявлений чувств, либо в форме защитной реакции, скрывающей их. Старейшие Сородичи говорят, что смертные были такими всегда. Архетипы личности, таким образом, могут показаться ограниченными и статичными в рамках человеческой цивилизации, но это не совсем так.

Люди обнаруживают себя затянутыми в культурный водоворот, оставляя на себе след собственного восприятия внешнего мира и пытаясь втиснуться в сообщества, которые постоянно переопределяют самое себя. Архетипы, представленные в книге «Вампир: Маскарад», подходят и к игре в вампиров викторианской эпохи, но имеют особенности, свой стиль. Точно так же, как архетипы развиваются со временем, лучше отражая уникальные стороны личности персонажа, они тем более могут быть обновлены, чтобы точнее показывать грани эпохи. Подразумевается, что эти новые или измененные архетипы помогают создать персонажей с элементами викторианского стиля, но они не являются определяющими. Ваш персонаж не должен оказаться всего лишь дальновидным Вентру, исполненным бравады. Он должен стать уникальным результатом серии решений, которые Вы примете в ходе игры Вашей партии.

Обдумайте способы, которыми Ваши игроки могут использовать архетипы, чтобы управлять котерией и создавать единый образ викторианского мира. Создавая персонажей, подумайте над способами, которыми архетипы персонажей могли бы быть связаны. Как смертные собираются вместе по причинам, отличным от их родства или возраста, так и вампиры не обязательно руководствуются исключительно кланом или поколением. Попытайтесь вообразить связи персонажей, свойственные викторианской обстановке, или окрасить обыкновенные взаимоотношения деталями этой эпохи. Связи, основанные на архетипах, органичны и отлично годятся для интуитивных взаимоотношений с другими персонажами.

Представьте себе отношения между проституткой (Мастер выживания) и профессором (Перфекционист), который нанимает ее, чтобы очистить свой разум от всего, что отвлекает. Как изменились бы их взаимоотношения, если бы оба были вампирами? Рассмотрите классическую пару – порывистый благородный лорд (Авантюрист) и его мудрый дворецкий (Традиционалист) – сквозь призму мифов о вампирах, да еще на протяжении столетий. А как насчет врача-Сородича с натурой Опекуна, дающего Становление пациенту с натурой Кающегося грешника, умирающему от чахотки, чтобы тот мог целую

вечность искупать свои грехи?

С практической точки зрения, взгляните на объединяющие сходно мыслящих людей социальные структуры, уже принадлежащие викторианской культуре. Клубы для джентльменов, иногда основанные попросту на родстве, часто создаются на базе общих интересов и деяний. Бунтари могут найти товарищей в клубах поклонников адского огня, а Бонвиваны встретят единомышленников на пародийном суаре. Университеты, музеи и даже меблированные комнаты для неимущих составляют массу неотразимых связей, способных сплотить котерию. Подобные организации дают зацепки для историй, позволяющие восстановить Силу Воли и обеспечивающие многочисленные возможности для течения хроники.

Предположите, что богатый Вентру основал клуб для джентльменов, где он кормится, выбирает себе потомков и находит слуг. Группа джентльменов со схожими натурами собирается здесь ради неофициальной беседы и для того, чтобы выкурить по сигаре. Вентру обнаруживает, что время, которое он проводит в клубе, развлекает его (и восстанавливает Силу Воли). Что, если Ваша котерия начнется с подающих надежды молодых джентльменов, Обращенных этим Вентру? Что случится, если клуб станет использовать прочих его членов ради личной выгоды (денег, крови и Силы Воли)? А если Вентру внезапно исчезнет из сложившегося уравнения? Вы получите великолепную модель общества вампиров в миниатюре для изучения.

Артист

Артист живет искусством ради самого искусства. Именно способность творить поднимает людей над животными. Маэстро знают об этом и обладают не просто славой в человеческом обличье, но даром экспрессии, свойственным лишь людям. Артист расцветает от того, что кто-то воспринимает его творчество и соглашается с ним – и принимает его. Поэты, драматурги, художники, композиторы и прочие столь же романтические, импульсивные натуры принадлежат к архетипу Артистов. Их легко найти в кофейнях и абсентных кафе, университетских дворах и разрушенных борделях или гостиницах, ставших общинами.

Восстановите очко Силы Воли каждый раз, когда Вам удается «коснуться» аудитории каким-либо творением Ваших рук. Если аудитория невосприимчива или ее не тронуло, Вы не получаете ничего.

Трус

Трус более всего на свете боится самого себя. Что бы ни таилось там, в глубине его сердца, оно не может выйти на поверхность, иначе Трус будет уязвим для нападения или неприятия. Эта полная изоляция от внешнего мира ужасает, и Трус раскрывает частички своих мыслей и чувств, полных надежд о любви и одобрении. Трус жаждет быть

оцененным и признанным. Личности, желающие затеряться среди священнослужителей, военных или рабочих, часто обладают архетипом Труса.

Получите очко Силы Воли каждый раз, когда Вам удастся открыть часть своей души без ущерба для себя или без того, чтобы быть окончательно разоблаченным.

Исследователь

Как можем мы утверждать, что понимаем мир, когда столь многое в нем остается неописанным? Исследователь желает превзойти самого себя в полнейшем понимании своего окружения. Он зачастую быстро соскучивается, и видит мало пользы в больших скоплениях вещей. Исследователь не обязательно мечтает о настоящем путешествии вокруг земного шара. Он может удовлетворить свою страсть к странствиям, пересекая вплавь пруд в Америке, или просто отведав иностранной кухни (или иностранной витэ…), послушав чужую музыку. Непрофессионалы, солдаты, торговцы, актеры, ученые и первооткрыватели воплощают в себе архетип Исследователя.

Вы восстанавливаете Силу Воли всякий раз, когда Вы пробуете что-то новое или оказываетесь в новом месте. Если в течение долгого времени, допустим, недели, Вы не испытываете себя на прочность или не обнаруживаете чего-то, чем можно было бы восхищаться, Вы теряете один пункт Силы Воли из-за скуки.

Фаталист

Фаталист верит в неизбежную силу судьбы. Оптимистичный Фаталист считает, что жизнь нужно прожить, даже если конец всегда одинаков. Нет смысла прятаться от собственного существования, поскольку то, что должно случиться, случится. Пессимистичный Фаталист ощущает сокрушительную тяжесть Вселенной на своих плечах и знает, что выхода нет. Все современные технологии, социальные реформы и художественные противоборства бессмысленны. Вокруг себя Фаталист видит лишь ничем не ограниченный простор неизбежной тюрьмы. Фаталисты часто переживают величайшие тяготы, усвоенные от других или пережитые самостоятельно.

Получите очко Силы Воли каждый раз, когда кто-либо еще разделяет Ваше собственное восприятие Судьбы в Вашем присутствии. По выбору рассказчика, Вы можете также получить пункт Силы Воли в случае, когда Вы приобретаете новое понимание бесконечной простоте всего сущего, переживая некие личные тяготы.

Футурист

Футурист наслаждается величественным неведомым. Человечество находится на пороге чудесного, восхитительного нового века. Грядущее

должно быть познано. Футурист может находить радость в удивительных достижениях технологий и людских стремлений, или приняться создавать новые теории, принципы и методики, зачастую в той же манере, что и Священники. Футуризм развился из веры в божественный промысел и приходится родичем писательскому жанру научной фантастики, также родившемуся в эту эпоху. Ученые, меценаты, писатели, наставники и все, кто заглядывает далеко вперед, принадлежат к архетипу Футуриста.

Восстановите один пункт Силы Воли, как только Вы наткнетесь на какое-нибудь прогрессивное устройство или концепцию будущего. Прочитать о чем-то подобном будет недостаточно. Нужно встретиться с людьми, прикоснуться к предметам. С разрешения рассказчика, Вы можете получить два очка Силы Воли каждый раз, как Вы непосредственно участвуете в создании некоего футуристического устройства.

Чужак

Чужак – некто вроде пассивного бунтаря, характеризующий себя теми вещами, в которых он не принимает участия. Он не борется против тех структур общества, с которыми не согласен. Вместо этого Чужак исследует их, чтобы найти какой-либо путь отразить их и так понять себя. Слуги, актеры, преступники и бродяги – частые представители архетипа Чужака.

Вы получаете очко Силы Воли всякий раз, когда открываете в себе что-то новое с помощью решений, которые принимают другие, особенно если эти решения отличаются от тех, которые приняли бы Вы.

Вопрошающий

Вопрошающий стремится найти один величайший ответ, который придаст смысл всему вокруг. Вокруг так много страданий и разрушения, но Вопрошающему нужно всего лишь понять. Такой персонаж стремится свести все недоумения и дилеммы к их первопричине и упростить все взаимоотношения до чего-то удобоваримого, управляемого и преодолимого. Вопрошающий редко ощущает покой и может тихо верить, что счастье приходит только с полным пониманием мира. Священники, ученые, созерцатели и медиумы воплощают архетип Вопрошающих.

Восполните один пункт Силы Воли каждый раз, когда Вы постигаете некие краткий жизненный урок, который мог бы стать практическим правилом. Это правило неминуемо будет опровергнуто, но Вы ищете лишь ответы, но необязательно истину.

Уточненные Способности

Влияние, оказываемое викторианской обстановкой на механику игры

«Вампир», невелико, но наглядно. Отметьте, что большая часть способностей, с которыми Вы уже знакомы, остались доступными. Основывайтесь на этом, подступаясь к игровому сеттингу и игромеханике. Викторианское мировоззрение достаточно современно, чтобы не подправлять механику черт вроде Безопасности, Огнестрельного оружия, Медицины. Не возитесь с правилами, пытаясь найти нечто наиболее правильное в викторианском духе. Если черты персонажей мешают Вашему воплощению затянутых туманом лондонских закоулков, значит, Вы придаете им чересчур большое значение. Годы, проведенные за игрой в обитателей современных ночей, должно быть, заставили Вас придать навыку Безопасности свойства, которые к данной игре просто не имеют отношения. Не сомневайтесь: игра «Вампир» работает одинаково при свете шипящего газового рожка и при мерцании ламп дневного света.

Во-первых, Вентру, мастерски игравший на скрипке в 1780 году, будет столь же искусен в этом и через сто лет. Аналогичным образом, Бруха, взламывавший запоры в Средние века, сможет справиться и с замком викторианской эпохи. Персонажам необязательно расходовать дополнительные очки, чтобы поддерживать свои способности. Наоборот, простейшее объяснение этому предполагает, что фокус способности ширится со временем и развитием технологий. Итак, можно предположить, что ваш блестящий вор Бруха с пятью пунктами в навыке Безопасности будет поспевать за последними веяниями как в структуре навесных замков, так и в защите банков. Некоторые рассказчики по желанию могут это изменить, однако те, кто ставит сюжет на первое место, предполагают, что подобные черты персонажей не устаревают.

Ключ к применению способностей – контекст. Выражение «у персонажа 4 пункта в навыке Огнестрельное оружие не имеет полного смысла, пока не рассматривается в контексте конкретной системы рассказчика и как-либо не отражается на течении сюжета хроники. В эпоху револьверов одинарного действия и первых винтовок со скользящим затвором четыре пункта в навыке Огнестрельное оружие предполагают некоторый опыт в собственноручном сборе патронов из пуль, пороха и латунных гильз. Во времена безоболочных экспансивных патронов персонаж с четырьмя пунктами наверняка никогда не использовал капсюли или бумажные пыжи. Такие детали могут показаться само собой разумеющимися в отношении навыка Огнестрельного оружия, но это не так. Эти подробности, однако, важны, если они возникают по ходу Вашей истории. Способности не являются точным изложением способностей или происхождения, и их формулировки не должны определять развязку Вашей хроники. Если игрок принужден сделать определенный выбор лишь потому, что реальные события строго привязаны к абстрактным пунктам в листе персонажа, значит, ход сюжета утрачен в угоду пустякам. Пункты лишь представляют брошенные кубики. Их описательная способность ограничена набором случайных событий. Способности выражают лишь

возможности Вашего персонажа в сравнении с другими действующими лицами. Эти весьма общие определения обретают значение только с помощью драмы Вашей истории.

О чем действительно следует подумать, так это о способе проявить свои Способности в игровом мире так, чтобы извлечь выгоду из обстановки эпохи. Чем отличается полицейский детектив из Чикаго 50-х годов от констебля Скотланд-Ярда XIX века? Помимо того, что два эти персонажа будут выглядеть внешне и вести себя по-разному, отличаться будут и их профессиональные методы. Необходимы новые специализации. Детали наделяют элементы хроники специфическими игровыми эффектами, не портя сюжет игры сложностями. Подробности – ключ к отображению уникальных исторических персонажей с помощью игровых очков.

Вам следует выбрать детали выбрать специализации до того, как персонаж достигнет порога в четыре пункта в каждой способности. Этот условный знак на листе персонажа в особенности важен для Вас. Исторический жаргон и развивающиеся научные знания (такие, как френология) служат напоминанием о концепции Вашего персонажа и укрепляют сеттинг внешне. На Вашем листе персонажа могут найтись некие полезные наметки, набросанные во время игры.

В Викторианскую эпоху распространено множество странных видов деятельности, которые современному читателю могут показаться странными. Добавляя их к образу персонажа, Вы поддерживаете уникальный дух эпохи. Считается, что френология, изучающая различные отделы мозга, открывает понимание человеческой природы, и в 1890 году она считается современным направлением медицины. Анализ почерка – техника Расследования, по мнению некоторых, помогающая определить пол, гендерные наклонности и даже национальность. Результаты измерений черепа хранятся в качестве криминальных протоколов (поскольку считалось, что у взрослого человека череп не изменяется) и естественным образом отражают интеллект человека. Мягкие науки, такие, как психология и антропология, лишь начинают развиваться. Они всерьез воспринимаются академиками, а уже потом учеными. Множество идей для обогащения истории Вы можете почерпнуть в энциклопедиях, романах и исторических книгах.

С другой стороны, может показаться забавным описать некую современную область деятельности в качестве нового искусства, каким она являлась в прежние времена. Фотография, будучи устаревающей формой хранения данных, становится новой формой Экспрессии. Изобретаются первые пулеметы, наука о микроорганизмах и стерилизации медицинских инструментов нова и еще не всеми одобряется. «Эволюция» - новое направление Науки. Марксизм – новое веяние в Политике.

Уточненные Таланты

Таланты – это врожденные склонности, отточенные с помощью практики и опыта. Хотя им можно научиться у других, столь же часто можно встретить способности, развитые самостоятельно. В викторианскую эпоху отличаются лишь специфичные, светские таланты. В правильном английском обществе такие таланты, как Эмпатия и Хитрость, более утонченны, но в основе своей действуют так же. Боксеры – это мастера Драки среди джентльменов. Льюис Кэрролл, Уолт Уитман, Томас Харди, Редьярд Киплинг и Эмили Диккинсон – лишь некоторые современные эпохе (или уже покойные) писатели; формы Экспрессии по всему миру проходят через большие и не очень революции, так как писатели и художники из Америки, Европы и Азии начинают общаться легко и часто.

Рассказчики и игроки с чутьем грандиозного должны учесть богатство и разнообразие викторианских обычаев и знаний, которые могут быть использованы, чтобы придать остроту применению талантов в своих играх. В противном случае, все таланты действуют в соответствии с правилами игры «Вампир: Маскарад».

Уточненные Навыки

Не учитывая отсутствие автомобилей, большая часть Навыков, описанных в книге «Вампир: Маскарад» применимы к викторианской эпохе. Навык Вождения автомобиля для персонажей в этой игре попросту недоступен. От прочих Навыков, однако, толку больше. Этикет особенно важен для персонажей с влиятельным положением в обществе. Оттачивать навык Ближнего боя в эти времена гораздо менее подозрительно (и более дешево). Огромная масса людей зарабатывают на жизнь применением навыка Ремесел, поскольку нанять обычного рабочего все еще дешевле, чем использовать фабричные станки. В викторианских городах повсюду лошади, которые требуют ежедневного ухода и умелых кучеров, чтобы избежать несчастных случаев.

Малые формы сценического искусства, кокетливые танцы и оперетты Гилберта и Салливана – некоторые популярные формы навыка Исполнения. Восковые слепки ключей и использование динамита (иногда произвольное) – свойственные эпохе применения навыка Безопасности. Фехтование все еще популярно, хотя решение споров дуэлями официально уже не применяется. Разведение собак и лошадей модно среди аристократов и может сделать персонажей, обладающих навыком Обращения с животными, весьма состоятельными.

Как правило, навыки передаются от наставника к ученику или через практические занятия. Опыт – самое надежное средство совершенствования умелых работников, и поэтому карьера длиною в жизнь – довольно частое явление. Общие навыки характерны для слоев социальной структуры, так же, как это происходит с талантами.

Верховая езда

Донован, посмотрев, как нападавший на него человек кубарем скатился с крыши экипажа и скорчился на булыжной мостовой, вновь обратил свое внимание на лошадей. Фонарь, укрепленный на коляске, дико мотнулся на крюке возле его головы, и в его свете он увидел поводья, исчезающие под бьющими копытами. Грязь брызнула на его ботинки. Хрустнув костяшками пальцев, как он часто делал перед трудным делом, он прыгнул на спину лошади и обвил руки вокруг ее шеи.

Стиснув ногами упряжь экипажа, он отстегнул лошадь от коляски и дернул ее за шоры. Вместе они дернулись в сторону от экипажа, проехавшего мимо. «Ну вот, девочка», - прошептал Донован на ухо лошади, разворачивая ее, - «теперь посмотрим, из-за чего весь этот сыр-бор». Издав вопль, они галопом понеслись обратно по улочке.

Этот навык свидетельствует о наличии как минимум общего понимания искусства верховой езды, от обычной способности сидеть верхом до знаний об уздечках, седлах и стойлах. Персонажи, имеющие очки навыка Верховой езды, могут оценить здоровье лошади или ее стоимость. Практикуясь, всадник становится способен совершать трюки на тренированной лошади и даже сражаться верхом. Этот навык также применяется при управлении экипажей и кабриолетов, запряженных лошадьми. Заметьте, что ехать на спине лошади может персонаж и без этого навыка, но в этом случае, ни о каком контроле за животным речь не идет.

•	Новичок: Что угодно за гранью обычных поездок и ухода за лошадьми кажется Вам тяжким трудом.
••	Практикующий: Вы можете послать лошадь в галоп, заставить ее совершить резкий поворот или небольшой прыжок.
•••	Компетентный: Вы скачете в погоне за кем-то или в плохую погоду, выполняете превосходные прыжки и не натираете себе волдырей седлом.
••••	Эксперт: В седле Вам не менее удобно, чем в кресле салона.
•••••	Мастер: Лихие трюки и фехтование верхом – смысл Вашей жизни.

Используют: Охотники, Возницы, Гонцы, Солдаты, Деревенская элита.

Специализации: Прыжки, Скачки, Верховые сражения, Езда в городе, Демонстрация.

Уточненные Знания

Ни один стандарт образования нельзя заменить точками в Знаниях персонажа, поэтому нет возможности учесть знакомство с такими понятиями, как Наука или Академические знания. Организационные

методы действующих колледжей и университетов продержатся еще около столетия или чуть больше, муниципальные школы еще не существуют, да и сама идея большинством представителей высших слоев общества не считается толковой. Некоторые бедные и угнетенные души могут получить образование через благотворительность, но это маловероятно. Многие горожане викторианской эпохи практически неграмотны и с этим и умрут в возрасте около 45 лет.

В эту эпоху беспрестанно возникают новые политические веяния, и в обществе принято делить интеллектуалов и представителей богемы по их политическим взглядам. Причуды медиумов и суеверия Старого Света означают, что оккультные знания в эти времена – гораздо более обычное явление, однако редко кто в них погружается глубоко. Английские нормы закона применяются практически повсеместно в Британской империи. Психиатры и археологи, часто действующие на пересечении научных и оккультных знаний, ловят фантазии современных им писателей. Медицина недалеко ушла со времен Гражданской Войны в Америке. Подкожные иглы и стетоскопы – относительно новые инструменты. Наука лишь начинает осознавать ответвления теории эволюции, а периодическая таблица химических элементов только разрабатывается.

Знание Компьютеров персонажам игры «Вампир: Викторианская эпоха» недоступно. Вместо этого здесь описана Способность к Решению Головоломок. Для большинства персонажей этой эпохи Знания не будут приоритетными Способностями. Те, кому это свойственно, скорее всего, займутся сыскным делом или найдут место при университете. За исключением этого, остальные Знания остались неизменными.

Академические знания

Малькольм осторожно взглянул на Эдгара, ожидая его реакции. На подставке перед ними стояла расколотая каменная плита с выбитыми на ней греческими буквами. Малькольм приспособил к ней латунную стойку и осветил единственной электрической лампой.

– Что скажешь? – спросил Малькольм.

Эдгар очень осторожно зажег большим пальцем спичку и поднес к поверхности камня. Она была настолько повреждена ветрами, что мягкие очертания греческих букв были почти неразличимы.

– Это поэма Сафо. Или половина поэмы, так бы я сказал.

Эдгар тряхнул спичкой, потушив ее, и посмотрел на Малькольма. Его улыбка приоткрыла клыки. Кровь пульсировала под поверхностью его плоти.

– Но подлинный осколок, - продолжил Эдгар, – как было выяснено доктором Эйнхауэром в 1878 году, пошел на дно вместе с «Погожим деньком» у побережья Корсики. Прости, старик.

Гуманитарные науки, которые объединяет эта черта, в XIX веке считаются серьезной профессией. Персонажи, не имеющие ни единого пункта в Академических знаниях. Считаются безграмотными. Образование по этому направлению можно получить из огромного числа источников, от закрытых пансионов и университетов до частных учителей и тайных библиотек. Помимо очевидных путей применения, Академические знания могут быть использованы и в обществе – в клубах для джентльменов, чайных и салонах, а также в университете с целью поразить слушателей или получить денежное вознаграждение от состоятельных представителей элиты. Старейшие Сородичи имеют пункты Академических знаний просто потому, что они присутствовали при обсуждаемых событиях. Эти Знания могут быть необходимы им, чтобы получить преимущество в Джихаде.

•	Студент: Вы владеете грамотой. Вы также можете процитировать важные параграфы классических произведений, которые Вы читали в школе-пансионе. Возможно, Вы читаете «Дэйли Телеграф».
••	Бакалавр: Вы понимаете смысл отрывков классический произведений, читаете книги в качестве досуга и выписываете «Таймс».
•••	Магистр: Вы знаете толк в художественных течениях истории и современности, и идете в ногу с последними веяниями социальных наук. Вы могли бы даже публиковаться.
••••	Доктор: Вы можете преподавать или читать лекции, и иногда Вас приглашают в университет или музей на общественные мероприятия для интеллектуалов и позеров.
•••••	Ученый: Вы признаны по всей Империи как один из величайших умов цивилизации.

Используют: Профессора, Богема, Меценаты, Старейшины, Элита.

Специализации: Египтология, Американская Революция, Сравнительная Мифология, Школа прерафаэлитов[1], Экспедиции Королевского Географического общества.

Решение Головоломок

– Что это? – прошептал Эдгар, вновь взглянув через плечо на дверь лаборатории. Малькольм не ответил. Он просто держал в руках прямоугольный кусок картона против звездного неба. Свет пробивался сквозь маленькие дырочки в картоне, оставляя крохотные белые точки на лице Малькольма.

– Малькольм?

– Это перфокарта, Эд, приятель. – Малькольм перевернул ее и посмотрел на нее снова. – Думаю, этот парень Эндрю не так уж старомоден, как мы думали.

С сияющей улыбкой Малькольм вручил перфокарту Эдгару и водрузил свои очки обратно на нос.

– Он работает над весьма сложным алгоритмом.

Эдгар слегка кивнул, затем отдал картонку и поправил свою шляпу-котелок.

– Что такое алгоритм?

Эта область знаний полезна и ученым и преподавателям и отражает мастерство решения и загадывания головоломок. Тайны науки и истории иногда должны быть сначала разгаданы, прежде чем соответственные области знаний могут рационально подойти к ним. Наличие пунктов в этой черте означает, что персонаж способен постигать сложные идеи, лежащие вне каких-либо специфичных областей знания. Это мера мастерства логики, применяемая для понимания иностранных языков, экспериментальных формул и незнакомых алгоритмов, намеренно сокрытых или досей поры неизвестных. Способность к Решению Головоломок требует гибкого ума и огромного терпения.

•	Студент: Вы хорошо решаете головоломки в газетах.
••	Бакалавр: Со временем Вы можете решить крупные, сложные головоломки.
•••	Магистр: Вы с легкостью узнаете, решаете и объясняете загадки.
••••	Доктор: Вы идентифицируете и даете ответ на загадки, которые оставались нерешенными на протяжении веков.
•••••	Ученый: Вы способны найти шифр во всякой чепухе и упорядоченный узор в хаосе.

Используют: Мистики, Предсказатели, Шпионы, Параноики, Игроки.

Специальности: Старые английские стихи-загадки, Взлом шифров, Перфокарты, Алгоритмы, Иероглифы.

Уточненные Дополнения

Стремительно развивающиеся линии связи расширяют основу мощи многих старейшин Сородичей, заодно подавляя менее способных князей и архиепископов. Темп жизни цивилизации становится невероятно быстрым. Информация передается через телеграф и по железной дороге дальше и быстрее, чем когда-либо. Тайны, будучи открытыми, могут поездом меньше чем за четыре ночи преодолеть расстояние между Вашими союзниками в Париже и Вашим заклятым врагом в Праге. Разумеется, поезда следуют своему расписанию. Новообращенного вампира не просто могут послать вслед за слугой-упырем, работающим на железной дороге, с сообщением, которое разрушит влияние его хозяина, если достигнет Праги; из этого можно сделать увлекательную

историю.

Сообщество вампиров по большей части раздроблено опасностями дневных путешествий. Многие сообщества вампиров остаются небольшими и изолированными. Старейшины, которые пользуются уважением и признанием в Будапеште, приехав в Лондон, могут обнаружить себя вне своего привилегированного положения. Союзники и связи могут ограничиваться конкретным регионом континента. С ростом сфер влияния все увеличивается количество лиц, за которыми необходимо присматривать. Князья, не подготовившиеся к усложнению викторианского этикета, могут однажды очутиться под лучами солнца, поскольку их противники теперь могут узнать об их слабости из сплетен и прибыть за какие-то несколько ночей.

Сородичи, наслаждающиеся известностью, скорее всего, найдут своих поклонников в отдаленных городах. Впервые слава путешествует с помощью граммофонов и фотографий. Распространение известности с помощью технологий, однако, все еще весьма несовершенно. Фотографии популярных певцов не печатаются на обложке «Роллинг Стоун». Портреты известных персон рисуются от руки для обложки «Вэнити Фэйр». Красивые, тонко сработанные плакаты в стиле «арт нуво» с изображением стилизованных или гиперболизированных подобий танцоров и певцов порождают интерес к готовящимся представлениям. Сара Бернар, например, изображается во множестве разных фантастических костюмов и позирует для французских плакатов Альфонсу Мухе. Эти идеализированные образы оставляют очень мало шансов допустить ошибку, что дает множество возможностей для интересных историй.

Отдельного упоминания заслуживает роль слуг в викторианскую эпоху. От Сородичей, пытающихся существовать подобно смертным членам сообщества, будут ожидать наличие хотя бы одного слуги. В сущности, взаимная связь между слугами, ресурсами, влиянием и человечностью тонка и важна для поддержания Маскарада для выдающихся вампиров. Влиятельную персону, имеющую нездоровый вид (из-за низкого показателя Человечности), могут направить к врачу, а тот, расстаравшись для столь важного клиента, озаботится пропуском дневных приемов. Состоятельная личность, пребывающая на виду, и не имеющая ни одной слуги, покажется всем странной. Тот, кто имеет определенное положение в обществе, но неспособен организовать прием в загородном имении как-нибудь на выходных, может попасть в немилость в сообществе смертных. Слуги могут принести извинения за дневную отлучку хозяев, следить за календарем общественных мероприятий и поддерживать видимость обыкновенного, успешного британского аристократа.

К выгоде Сородичей, в эти времена легче, чем когда-либо, содержать несколько убежищ по всей Европе. Вообще для вампира стало гораздо безопаснее путешествовать на большие расстояния. Обладатели

значительных ресурсов могут позволить себе иметь личный железнодорожный вагон без окон для дневных путешествий. Сородичи с более приземленными понятиями о международных путешествиях (и менее гордые) могут отправиться на пароходе в ящике. Верные слуги в подобном путешествии не просто бесценны, они необходимы.

Поколение

Эдгар взглянул на Малькольма сквозь свой бокал с бренди. Между глубокими, цвета виски, кожаными креслами стоял изящный столик в китайском стиле. На нем помещалась широкая хрустальная чаша с мутным, использованным бренди.

– Эндрю слишком стар, мой мальчик. Он спутает любой план, с которым ты или я можем вылезти, – Малькольм понюхал свою незажженную сигару. – Его кровь густа и сильна. Как будто наэлектризована.

Эдгар с шипением втянул в себя глоток бренди. Его клыки сверкнули, когда он облизнул их, он сплюнул бренди в хрустальную чашу, затем пробежал пальцем под усами.

– Именно поэтому мы должны действовать, сэр. Если бы в нас текла его кровь, кого бы мы опасались?

Чистота крови Сородичей еще даже не начала колебаться. В эту последнюю великую эпоху мощи вампиров, когда Сородичи все еще могут поддерживать в своих богатых поместьях небольшие сообщества нежити, и чаще встречаются могущественные сиры. Опасения о грядущих более слабых поколениях – не более чем слухи. Шансы установить факт диаблери ничтожны. Вампиры этого времени сильны и уверенны в себе. В конце концов, худшие времена настанут лишь через поколение. В век королевы Виктории персонажи, не имеющие пунктов в этом разделе Дополнений, начинают игру Сородичами 12-го поколения.

•	11-е поколение: Ваш запас крови 12 единиц, и Вы можете использовать 1 единицу крови за ход
••	10-е поколение: Ваш запас крови 13 единиц, и Вы можете использовать 1 единицу крови за ход
•••	9-е поколение: Ваш запас крови 14 единиц, и Вы можете использовать 2 единицы крови за ход
••••	8-е поколение: Ваш запас крови 15 единиц, и Вы можете использовать 3 единицы крови за ход
•••••	7-е поколение: Ваш запас крови 20 единиц, и Вы можете использовать 4 единицы крови за ход

Таблица Поколений

Поколение	Максимальное значение Черты	Максимальный запас крови	Единицы крови/ Ход
3-е	10	???	???
4-е	9	50	10
5-е	8	40	8
6-е	7	30	6
7-е	6	20	4
8-е	5	15	3
9-е	5	14	2
10-е	5	13	1
11-е	5	12	1
12-е	5	11	1
13-е и далее	5	10	1

Максимальное значение Черты показывает наивысшее постоянное количество очков в Чертах (за исключением значений Человечности или Пути, а также Силы Воли), которое может иметь вампир указанного поколения. В особенности это важно для Дисциплин и Атрибутов.

Максимальный запас крови – предельное количество пунктов крови, имеющееся в распоряжении вампира. Помните, что старшие вампиры концентрируют свою кровь – хотя ее объем не больше, чем у любого другого вампира, каждая пинта крови стоит более одного очка.

Единицы крови/ Ход – показатель возможного количества израсходованных вампиром пунктов крови за один ход.

Ресурсы

Майкрофт изучил шелковую подкладку своего пальто, прежде чем накинуть его на плечи. Изящным движением он засунул свою серебряную, с рукоятью в виде головы сокола, трость под мышку и направился по дому, мимо часов и доспехов, книжных полок и пейзажей на стенах в прихожую. В один миг он прошел дальше, задержавшись в прихожей лишь на время, которое требовалось, чтобы схватить шляпу и надеть ее. Проходя от двери городского дома до железной ограды, он оглядел сверху донизу ожидавший его кабриолет. Шаг по складной лестнице – и он уже в полутьме, внутри экипажа.

– В клуб, милорд? – спросил кучер снаружи.

Майкрофт натянул перчатки итальянской кожи и посмотрел на карманные часы.

– Сначала на Пикадилли. Я поужинаю по пути.

Это Дополнение, в сущности, идентично описанному в книге «Вампир: Маскарад». Отличаются лишь специфические признаки благосостояния. Разрыв между богатыми и бедняками колоссален, практически непреодолим. Сообщество викторианского Лондона, например, построено таким образом, что состоятельная персона может целыми днями не встречаться с обитателями более низких ступеней социальной лестницы города, за исключением тех, кто ей прислуживает.

Массовое производство продукции только начинается, но для рабочих существует множество кажущихся важными товаров, на которые можно потратить заработанные деньги и которые подтверждают экономическое положение хозяев. В викторианском обществе недостаточно просто тратить деньги, нужно делать это на публике. Разумеется, благотворительность также считается достойным для высших слоев общества делом, хотя «правильные» объекты благотворительности определяются весьма конкретными (и предвзятыми) правилами.

Ликвидные средства могут быть нестабильными, даже при высоком значении Ресурсов. У английского лорда может выдаться неудачный год, но большая часть его богатства обычно вложена в объекты вроде поместий или предметов искусства, которые не могут быть потрачены с легкостью. Также, хотя все более распространенным явлением среди высшего общества становится получение денег в деловых предприятиях, жизнь на содержании у богатых родителей – обычное дело. Таким образом, только общественные дела могут оказать серьезное влияние на толщину кошелька англичанина, но мало изменить уровень его жизни. На другом полюсе оказываются бедняки, которые вряд ли смогут вырваться из своих съемных квартир или поденных работ, даже если неожиданно получат крупную сумму денег. Наличные не смогут изменить их уровень жизни, если они не перейдут в общественный класс буржуа.

•	Небольшие сбережения: Вы заплатили за свои комнаты в местном доходном доме за несколько недель вперед. Все Ваши пожитки наверняка путешествуют вместе с Вами, в том числе и фамильные ценные предметы и тому подобное. Ваше имущество в денежном выражении составляет около 15 фунтов. Ваша норма содержания – 7 фунтов в месяц.
••	Средний класс: Вы имеете квартиру в стандартном уличном доме в ряду таких же. Ваше имущество в денежном выражении составляет, по меньшей мере, 300 фунтов. Ваша норма содержания – 40 фунтов в месяц.
•••	Буржуа: Вы владеете городским домом или поместным особняком. Ваше имущество в денежном выражении составляет, по меньшей мере, 7 000 фунтов. Ваша норма содержания – 450 фунтов в месяц.

••••	Состоятельный: Вы – представитель высшего общества. У вас роскошный особняк в городе или широко раскинувшееся поместье за его пределами. Ваше имущество в денежном выражении составляет, по меньшей мере, 200 000 фунтов. Ваша норма содержания – 4 000 фунтов в месяц.
•••••	Чрезвычайно богатый: Вы – уважаемый землевладелец, чье благосостояние накапливалось поколениями. Вы можете владеть несколькими городскими особняками и поместьями по всей Англии и на континенте. От Вас ожидают демонстрации богатства. Ваше имущество в денежном выражении составляет, по меньшей мере, 1 000 000 фунтов. Ваша норма содержания – 12 000 фунтов в месяц.

Человечность

Вампиры – социальные существа. Они нуждаются в смертных в качестве источника физической и эмоциональной подпитки. Без Человечности вампира как такового не существует. Есть только Зверь.

Промышленная революция изменила все. Изначально Сородичей привлекали толпы смертных в разрастающихся поселениях, где охотиться было легко, а добыча была повсюду – разве что Сородичи лгали, утверждая, что пришли в города в поисках пищи. С незапамятных времен вампиры держались на определенном расстоянии от толпы, в которой питались, сейчас же они тайно обитают рядом друг с другом, но не потому, что это необходимо для выживания, а потому, что им нравится окружать себя смертными.

Не ошибитесь – принцип «замка-на-холме» отлично работал. Это вам подтвердит любой Носферату, скитающийся по туннелям. Вампиры могли бы продолжать набеги на цивилизованные территории за пищей , днем отсыпаясь подальше от них. Но нет, они предпочли прийти и обитать рядом со смертными, поскольку вампиры – социальные создания.

Могущество лжи

Отчаянно стремясь потерять себя или извлечь максимум пользы из своего вампирического проклятия, множество членов Шабаша пытаются следовать Путям, отличным от Человечности. Они поступают подобно чудовищным королям, творя что заблагорассудится одинаково со смертными или Сородичами Камарильи. Когда приходит Окончательная Смерть, она, по меньшей мере, оказывается громкой. А приходит она всегда, ведь человеческому разуму трудно перенять чужие моральные установки, а любой вампир – настолько же человек, насколько и Зверь, как бы он это не отрицал.

Урок о том, что вампир может отказаться от своей Человечности, который старейшины Шабаша преподают своему молодняку,

оказывается ложью, которая заставляет голодных молодых вампиров ощущать свое могущество – в достаточной мере для того, чтобы по повелению своих старейшин очертя голову бросаться вперед по нечистым и таинственным Путям. Как только эти новички накапливают достаточный запас сверхъестественной ярости и ненависти, их натравливают на Камарилью и спускают с поводка.

Эта практика была эффективна в Темные Века, когда вряд ли кто-то из смертных осмеливался бросить вызов мощи вампира. По мере того, как вампиры перебираются все ближе и ближе к своим жертвам, этот обычай обходится им все дороже. Драматическим демонстрациям вампиризма теперь противостоит не только Камарилья, но и смертные, чья уверенность зиждется на достижениях науки, религии и огне.

Многие новообращенные Шабаша следуют другим этическим принципам по указке Каинитов-старейшин. Те направляют их к целям, ни достичь, ни даже понять которые новичкам пока что недостанет сил. Если же юный член Шабаша позволяет себе высунуться и пренебречь приказом господина, он окончит свое существование под лучами солнца. Это стало нормой среди старейшин Шабаша настолько, что очень немногие в секте успевают достичь ранга служителя, и не остается никого, кто мог бы послужить примером для революционно настроенной шпаны, обращаемой только ради тактики стремительного самоубийственного нападения.

Новообращенные Шабаша проявляют свои анархические фантазии двумя основными способами, и оба зачастую оканчиваются одинаково. Вариант первый – организовать поход против Камарильи, в безумии и животном варварстве осадив стены ее социальной твердыни, сложенные из правил и этикета. Второй путь – избегать противостояния сект и глубоко погрузиться в запретные оккультные ритуалы в надежде отыскать древний секрет вампиров, который навечно подчинит хрупких смертных. Результатом обоих путей обычно служит уничтожение новообращенного Шабашита.

К концу XIX века между поколениями старейшин и новообращенных Шабаша образовался значительный разрыв. Старейшины, окопавшиеся в своих убежищах, в безопасности следуя своим Путям, дозволяют Обращение новичком на замену тем, кто пал в борьбе с Камарильей. Хитрые и терпеливые, старейшины использовали одну и ту же стратегию на протяжении десятков лет, уничтожая новичков и начиная все заново. Таким образом, в Викторианскую эпоху Шабаш по большей части состоит из неоперившихся новообращенных вампиров, пытающихся постичь начальные ступени альтернативных Путей и одержать верх над Камарильей.

Во тьме между ними таятся старейшины, чья сила все возрастает, а число потенциальных соперников, к их удобству, все уменьшается. Они могущественны и защищены.

Камарилья между тем процветает.

Соблазнившиеся Человечностью

В Викторианскую эпоху человечество обратило научный взор на самое себя, открыв такие дисциплины, как психология и антропология. Искусства, которые во все времена хоть немного были сосредоточены на природе людей, испытывают всплеск общественного интереса, выражающийся в появлении состоятельных меценатов и огромных выставочных залов. Важные открытия происходят в области медицины, раскрывающие новые тайны человеческого тела… и человеческой крови. Весь цивилизованный мир, восхищенный собственными успехами, с интересом изучает себя. Ученые, поэты, художники, музыканты, врачи и политики – все задаются вопросом: что означает быть человеком? Вампиры, обретающиеся среди них, также проявляют интерес.

Цивилизация смертных шагает вперед быстрее, чем большинство вампиров когда-либо могли видеть. Внимание людей никогда еще не было столь уравновешено между мистицизмом, наукой, историей и всем сверхъестественным, хотя оно и не слишком пристальное. Даже сами Сородичи восхищаются тем, на что способны эти смертные. Это век предельного изумления, время погружаться в чудеса этого мира, и эти ощущения захлестнули даже нежить.

Пока человечество совершает новое открытие собственной истории, сообщество вампиров тихо оглядывает себя и времена, которым оно было свидетелем, сквозь призму своего проклятия. Члены Камарильи все сильнее вовлекаются в дела смертных и заносчиво ослабляют хватку на окружающих их смертных. Соседство с людским сообществом пробуждает отголоски человеческих чувств во многих вампирах, кто некогда оказывался в опасной близости к пробуждению Зверя. Решения, принимаемые множеством вампиров в эту эпоху, укрепляют Путь Человечности и задают направление развития Камарильи в новом столетии.

Пока Камарилья набирает силу, привязываясь к инфраструктуре цивилизации смертных, Шабаш начинает распадаться. Старейшины, угнездившиеся в некогда стратегически выгодных позициях, теперь обнаруживают, что оказались в стороне от происходящих событий. Служителей, следовавших иным Путям в поисках могущества, которое можно было бы обратить против смертных и Камарильи, увлекает бурно растущая сила тех самых смертных.

Пути будущего

Тайное проникновение сообщества вампиров в человеческое общество, конечно, влияет на Сородичей сильнее, чем на смертных. Мировоззрение людей, находящихся под влиянием присутствия вампиров, часто изменяется на несколько коротких лет или даже минут.

Вампиры же, испытавшие влияние человеческого присутствия, способны сохранять пережитый опыт на протяжении веков. По этой причине столь многие вампиры, включая даже старейшин, в Последние ночи следуют Пути Человечности. Ведь как бы вампиры ни говорили об испытываемой ими ненависти или жалости к людям, сами они – не что иное как сумрачное отражение смертных.

Шабаш также подвергнется глубокому воздействию эпохи. Где-то в промежутке времени между Викторианской эпохой и Последними ночами Каиниты Шабаша придут к пониманию самоубийственного пути, на который они вступили, и смогут взглянуть сквозь пропаганду. Те из них, кто по-настоящему постиг чуждые законы этики, уже не испытывают желания принести себя в жертву в старомодных самоубийственных набегах Шабаша по указке безликих старейшин. Они, наоборот, постараются накопить как можно больше знаний и сокрыть их от более слабых родичей. Неразумный молодняк больше не будет слепо тянуться к власти. С началом нового века лишь те, кто обещает вырасти в перспективное чудовище, будут наставляться на Пути. Остальные могут сгорать во имя Шабаша.

Вампиры Камарильи, получившие Становление в Викторианскую эпоху, естественно, следуют Пути Человечности, и изредка изучают какие-либо альтернативы. С концепцией Человечности в эту эпоху зачастую имеют дело даже Каитиффы. Подавляющее большинство вампиров Шабаша, также как и наиболее умудренные не-жизнью представители независимых кланов, во времена королевы Виктории следуют иным принципам морали.

Достоинства и недостатки

Прежде всего, помните, что эти Черты – дело вашего выбора. Зачастую проще охарактеризовать персонажа через базовую статистику, помогая себе рассказом о нем. Чем больше Достоинств и Недостатков вы используете для описания персонажа, тем меньшую информативную ценность будет представлять каждое из этих качеств в отдельности. Будьте экономны.

В системе Вампир: Викторианская эпоха применимы все Достоинства и Недостатки, используемые в книге Вампир: Маскарад. Однако потребуется внести некоторые специфичные для этого века коррективы, так же, как вы это сделали со Способностями, чтобы все детали мозаики сходились. Например, Носители Инфекций в этой игре не будут распространять ВИЧ. Вместо него в вашем распоряжении огромный выбор других ужасных заболеваний этой эпохи, к примеру, малярия.

Физические Недостатки, особенно те, что могли сохраниться у персонажа еще со смертной жизни, в это время заслуживают повышенного внимания. В Викторианскую эпоху можно запросто найти Уродливых или Хромых смертных, и далеко не все вампиры дают

Становление нетипичным людям. Пагубные пристрастия влияют одинаково на видных и незначительных представителей эпохи, от обитателей трущоб до завсегдатаев джентльменских клубов, и не будут диагностироваться как болезнь вплоть до возмужания психологии в первом десятилетии XX века. Общая медицина развита скудно, и последствия некачественного лечения сохраняются даже и в телах нежити.

Многие партии постигнет искушение отобразить своеобразие викторианской социальной структуры с помощью новых социальных Достоинств и Недостатков. Необходимости в этом нет. Вы играете не роль вампиров – путешественников во времени, а роли современников (эпохи?). Достоинства и Недостатки делают персонажей в чем-то исключительными; но в чем исключительность, если все персонажи хроники действуют в рамках одной и той же социальной системы? Действующие Социальные Черты описывают ключевые драматические взаимоотношения между смертными и не должны применяться в вопросах столь поверхностных, как манеры и прихоти. Точно так же Социальные Достоинства и Недостатки не должны затрагивать сугубо внутренние грани Вашего персонажа. Лучше доверить это Вашему воображению и проиллюстрировать отыгрышем. Если Достоинство или Недостаток не имеют потенциально серьезных, меняющих не-жизнь последствий, которые могут отразиться на всей хронике, то не стоит подтверждать их наличие игровыми параметрами.

Описанные ниже Достоинства и Недостатки могут быть использованы только с одобрения Вашего Рассказчика. Мы предпочли собрать их здесь, вместо того чтобы разнести по их подкатегориям.

13-е Поколение (Физический Недостаток, 2 очка)

Вы недавно получили Становление от вампира 12-го поколения. Вас, таких, очень немного. Вас считают частью той негласной социальной ступени, что составляет дно сообщества вампиров. Вам все же свойственны отличительные черты и пристрастия Вашего клана, но старейшины, служители и множество вампиров 12-го поколения Вас игнорирует. Вам приходиться орать вдвое громче, чтобы быть услышанным, и трудиться за двоих, чтобы быть замеченным. Вы не удостоены уважения, но и не обременены ответственностью. Для Вас эта эпоха – странное время: большей части представителей Вашего поколения еще нет. Когда они появятся, возможно, все будет по-иному. Будучи вампиром 13-го поколения, Вы располагаете запасом крови в 10 единиц и можете потратить единственный пункт крови за ход.

Старомодный (Умственный Недостаток; 2 очка)

Вам мешают тенденции современных ночей. Машины производят слишком много шума, уголь пачкается, а газовые рожки явно заставляют Вас нервничать. Все эти вещи означают усиление смертных

и попросту сбивают Вас с толку. Если дело идет к этому, Ваша не-жизнь может превратиться в сущий ад. Сложность любых Социальных или Умственных действий, предпринимаемых Вами, возрастает на 2, если используется техника или технологии, изобретенные за последние пятьдесят лет.

Опасная предвзятость (Умственный Недостаток; 3 очка)

Вы ослеплены популярными культурными иллюзиями. Вы отличаете индивидуумов, основываясь исключительно на их материальном положении, социальном статусе, расовой или этнической принадлежности. Для Вас слуга или иностранец коренным образом отличается от англичанина. Сложность бросков на Восприятие, Эмпатию, Лидерство, Знание улиц и Расследование возрастает на 2, если эти действия затрагивают представителей из социальной или экономической группы, отличной от вашей. Любой бросок, затрагивающий две из перечисленных выше Черт, усложняется на 3. Ваше поведение, отыгрываемое должным образом, может также усложнить действия Манипулирования и Обаяния среди чужих групп.

Слабый желудок (Физический недостаток; 2 очка)

Вы физически неспособны переварить кровь, которую посчитаете грязной или скудной. Вонь керосина и угля, пропитавшая кровь фабричного рабочего – а может, липкий карамельный аромат кровь аристократа – может заставить Вас отвернуть нос. Этот недостаток не сочетается с Разборчивостью в добыче, и являет собой нечто большее, чем просто неприязнь. Удержать в себе любую кровь, источник которой Вы считаете недостойным, требует броска на (Выносливость + Самоконтроль) со сложностью 8. Вы сможете проглотить число пунктов крови, равное количеству успехов. Все остальное выльется наружу.

Предвестник Геенны (Сверхъестественный недостаток; 5 очков)

Этот Недостаток сочетает в себе Недостатки 14-е Поколение и Слабая Кровь. В глазах викторианских вампиров Вы – больше, чем просто слабак, Вы – олицетворение краха. Ваше существование оскорбительно и, скорее всего, пугает других Сородичей. Утешением Вам может служить существование новообращенных или дураков, но многие вампиры скорее сожгут Вас, чем подумают над тем, что же Вы собой представляете. Проще говоря, любой, кто посвящен в тайну Вашей слабой крови, наверняка презирает Вас за это. Относитесь к этому с вниманием.

Сверхчувствительное нёбо (Физическое достоинство; 2 очка)

Вы обладаете почти что сверхъестественной способностью анализировать кровь, которую пьете. Любой глоток крови, который Вы способны распробовать, дает Вам возможность одного броска на Восприятие со сложностью (7 + «возраст» крови в часах), чтобы выделить знакомые вкусы или их отличительные черты. При любом полученном успехе Рассказчик может потребовать еще один бросок, чтобы Вы правильно идентифицировали замеченный привкус (вода из Темзы, французское мерло, сажа с фабрики Лингенвальд, кровь представителя определенной семьи).

Любовь к технике (Умственное достоинство; 2 очка)

У Вас необычное понимание изумительных механизмов, разработанных в эту удивительную эпоху. Делая бросок с целью получить доступ, управлять или сконструировать механическое устройство, разработанное в течение последних 50 лет, игрок использует два дополнительных кубика. Это Достоинство чрезвычайно редко встречается у старых вампиров и может стать серьезным преимуществом в следующем столетии.

Медиум (Сверхъестественное достоинство, 2 или 4 очка)

Вы обладаете сродством – естественным или приобретенным через тренировки – принимать духов и призраков вокруг вас. 2 очка означают Вашу способность слышать, обонять или иным способом смутно ощутить духов поблизости. Вы можете общаться с ними, используя любые обычные средства коммуникации, но не способны как-либо еще повлиять на них, как могли бы повлиять на любого другого незнакомца, причиняющего беспокойство. Располагая 4-мя очками, Вы будете способны на самом деле видеть или ощущать этих духов вокруг себя. Вы сможете устанавливать их отличительные особенности или происхождение, пользуясь полученными сведениями. Более того, в мире духов Вы располагаете некоторым авторитетом, что дает Вам дополнительный успех при любых бросках на Социальные таланты, направленных на запугивание, утешение или иные способы уговорить нейтрального духа. Призраки, однако, по собственным мотивам, могут не столь уважительно относиться к Вашей силе. В любом случае, Вы заметны в их мире и можете привлечь этой своей чертой нежелательное внимание.

Пророк (Сверхъестественное достоинство; 3 очка)

Вы предвидите будущее и улавливаете ключевые моменты во времени. У Вас может быть некий ритуал или упражнение, выполняемое Вами, чтобы попытаться увидеть проблеск грядущих ночей, но чаще Ваши способности проявляются случайно и неосознанно. Вас могут беспокоить отдаленные звуки, доносящиеся из будущего, или Вы можете увидеть ужасающе четкие мысленные образы конкретного

эпизода в будущем. Рассказчик может потребовать от Вас сделать бросок [Восприятие + Бдительность] со сложностью, основанной на Вашей близости к человеку или месту, связанному с событием, чтобы прочувствовать Ваш пророческий импульс. Пророчества могут быть важными или незначительными, и могут относиться ко всему будущему мира или конкретно к Вашему будущему.

[1] — сообщество британских художников и писателей (Д.Г. Розетти, Х.Хант, Дж.Э. Милле), основанное в 1848 году, чтобы противостоять условности академического рисунка и возродить точность воспроизведения природы и живость красок, которые они считали типичными для итальянских работ художников до Рафаэля. [Наверх]

‹ Часть 2: Кланы вверх Часть 4: Преследуя закат (География) ›

Версия для печати

Все оттенки Тьмы

Часть 4: Преследуя закат (География)

> Солнце никогда не заходит над Британской Империей (британский афоризм).

Итак, завершив последнее мое исследование, посвященное физическим особенностям и семейственным и социальным группировкам так называемых «Сородичей», я определил, что должен закончить аналогичную работу по изучению их поведения и поступков, как здесь, так и за границей. Опасность в этом кроется небольшая; мои исследования однажды уже привлекли их внимание, и вряд ли они убьют меня снова. Возможно, закончив свою работу, я смогу наконец двигаться дальше.

Случайный читатель (как будто какое-нибудь применение этих листков может быть случайным!) не должен, однако, предполагать, что усилия, которые я приложил, были малы. Задача, с ее размахом, оказалась невероятно трудна, под силу Геркулесу, несмотря на преимущества моего нынешнего состояния. Тем не менее, именно этого требовала от меня моя любовь к науке, неомраченная даже всеми теми «неестественными» вещами, что я видел.

Предпочтительным для меня началом, если не сказать удобным, была бы родина, земля, где я был рожден и где испустил последний вздох.

Великобритания

Какие слова об этом драгоценном камне среди всех наций еще не вышли из-под пера или не слетели с губ, более красноречивых, чем мои? Великобритания и Ее Благороднейшее Величество королева Виктория с гордостью удерживают первенство среди всех цивилизаций человечества.

И все же именно здесь, в сердце величайшего триумфа людей, кроется темнейшая тень из всех, которые дьявол когда-либо отбрасывал на творения Господа Бога. В каждом уголке нашего мира, в любой темной комнате – так это может показаться глазам, сожженным изучением зла, вроде моих, – они выжидают. Наука может, нет, должна понять их, но мне кажется, что навряд ли она вообще сможет объяснить существование этих существ, называющих себя Сородичами, тогда как менее образованные люди называют их вампирами.

К счастью, здесь, на моей родине, которую я изучал первой, я делал подробное исследование ранее.

Где именно мы находимся?

Для большей части мира представление о том, что термины «Англия», «Британия», «Великобритания» и «Соединенное Королевство» взаимозаменямы, – самое обычное дело. В действительности, для тех, кто владеет языком в должной мере, все эти понятия относятся к совершенно различным объектам.

«Англия» относится лишь к одной-единственной стране, а именно, к государству, занимающему большую часть крупнейшего из Британских островов, откуда правит королева Виктория, и где зародилась величайшая их всех империй. Эта страна неофициально называется также Британией.

На острове, где расположена Англия, также находятся государства Уэльс и Шотландия; эту троицу стран вместе должно именовать Великобританией.

Наконец, добавляя к ним Ирландию, мы получаем Соединенное Королевство. Термин «Британская империя», разумеется, относится ко всем этим территориям, а также колониям по всему миру, облагодетельствованным английской цивилизацией.

Кстати, проницательный читатель мог заметить, что эта врезка, как и все остальные в этой главе, написана не автором составляющей ее хроники. Таким образом, они содержат информацию, не подпорченную его видением ситуации, и не должны восприниматься как содержащие тот же крен или ложную информацию.

В них, однако, есть своя предвзятость и своя ложь.

Лондон, Англия

Здесь холодно, и этот холод подгонял меня, заставлял ускорить шаг, чтобы согреть кровь. Часто идет дождь, ледяные капли вызывают дрожь, а туман – ваш постоянный спутник. Серые облака возникают на небосводе, как будто их несет не только дующий ветер, но и темными колоннами дыма, поднимающимися из труб многочисленных фабрик лондонского Ист-Энда. Лето здесь отвратительно сырое (я так и не понял, что хорошего предположительно находили древние греки и римляне в этих своих омерзительных паровых банях), при этом короткое и не особенно жаркое. Зима – наш самый частый гость, и наиболее невежливый, часто отказывающийся уходить, когда ему уже давно не рады. Заглушаемые днем шумом тысяч рабочих и рокотом множества крупных фабричных машин, одинокие гудки лондонских поездов доносятся в ночи до оказавшихся рядом заблудших душ.

Темза протекает сквозь Лондон, как артерия, выталкивая прочь грязь и отходы фабрик – неизбежную дурную кровь технологического прогресса. В ней больше не найдется пищи для бедняков, питающихся рыбой, ведь та рыба, которая выжила в ужасных веществах, растворенных в воде, непригодна для переваривания людскими желудками. Обидная, но небольшая цена за человеческий прогресс.

Лондон – постоянно растущий город, за последние пятьдесят лет его население удвоилось и более чем удвоилось, и теперь мы можем похвастаться почти шестью миллионами жителей. Город вырос так быстро и в таком множестве направлений, что в результате практически разделился на два различных города, в каждом из которых свое население – и свои Сородичи.

Вест-Энд

Правильный, благовоспитанный район города, лондонский Вест-Энд стал домом для лондонцев с положением, родословной, образованием и манерами. Богатые по-настоящему обитают в роскошных каменных особняках и обширных поместьях, которые парадоксальным образом сочетают в себе пышность и тесное соседство бок о бок. Те, чьи средства поскромнее, живут в меньших жилищах или в апартаментах, которые все же гораздо более превосходят лучшие дома Ист-Энда. Джентльмены в цилиндрах и с тростями ходят по улицам, сопровождая и развлекая своих дам, или же ездят в шикарных экипажах, грохочущих по булыжным мостовым. Народ попроще проводит вечера в салонах и гостиных со знакомыми, или, возможно, посещают вечерние представления в театрах – некоторые даже снисходят до поощрения сплетников посещением этого нового и вульгарного вида развлечений под названием «синематограф».

Трафальгарская площадь и площадь Сент-Джеймс привлекают любопытных и тех, у кого завелись лишние деньги. Вестминстерское аббатство – дом заседаний парламента – средоточие политической жизни, а Скотланд-Ярд вырастает из теней, обещая безопасность всем без исключения. Наша дорогая королева обращается к своему народу из Букингемского дворца, благодетельствуя нас своим присутствием.

Обдумывая это, я нахожу довольно странным то, что ни один Сородич (по крайней мере, как известно мне) не пытался подчинить Ее Величество своему влиянию. Возможно, всему есть предел, даже для этих созданий.

Королевский Протектор

Наш славный рассказчик, увы, пришел к неверному выводу. Не то чтобы ни один вампир не пытался подчинить Ее Величество способами как мистическими, так и мирскими. Наоборот, все эти попытки были разрушены Королевским Протектором, ангелом-

хранителем, о котором даже она сама не вполне знает.

Доктор Уильям Галл, королевский медик (некоторое время, по совместительству, неповинный, но активно подозреваемый в Уайтчеплских убийствах), инсценировал свою смерть от удара в 1890 году. Хотя он пожилой и физически слабый человек, Галл все еще обладает ясным умом и поразительными знаниями о Сородичах, а также непостижимой сопротивляемостью к их мысленным увещеваниям. Он возложил на себя и своих физически полноценных помощников задачу наблюдения за любыми признаками оккультного влияния на королеву. Со своей стороны, Королева Виктория была озадачена попытками Галла убедить мир в своей смерти, но поверила его рассказам о «недругах юности».

Почтенный доктор ощущает теперь дыхание истинной смерти за своим плечом и отчаянно ищет искусного наследника для избранной им роли Протектора Ее Величества. Если он покинет этот мир до появления достойного кандидата, корона может стать ценным призом для амбициозного Сородича.

Большая часть Сородичей, обустроивших себе убежища в лондонском Вест-Энде – почти все, кого я сумел вычислить – похожи на окружающих их смертных. Они наиболее состоятельны из представителей своего вида, и так же озабочены проблемами внешности и приличий, как любой достопочтенный джентльмен. Если не все, то многие являются частью тайного общества Сородичей под названием Камарилья, секты, удерживающей непревзойденное влияние на неживое общество Великобритании.

Примечательно, что их так называемый «князь» в некотором роде менее утонченная личность. Митра, один из представителей их благородного клана Вентру, старше самой Англии и так и не отказался полностью от многих своих диких, языческих привычек. Чрезвычайно могущественный, он удерживает свою власть над лондонскими вампирами с помощью грубой силы.

Хотя мощи Митры, кажется, никто не бросает вызов, совсем без соперников он не остается. Драки за княжеский престол в этом величайшем из городов идут тихо и изящно, похожие скорее на маневры адвокатов и политиков, чем на действия войск. От этого они ничуть не менее смертоносны.

На протяжении столетий одним из самых верных вассалов Митры был еще один Вентру, Валерий. Его обязанностью, возложенной на него хозяином, был надзор за Лондоном во время периодических отлучек князя. Последняя из них, насколько я понял из подслушанных разговоров, длилась дольше, чем обычно; Митра исчез в последние годы XVIII века и вернулся лишь в ушедшем десятилетии. Как это часто

бывает с теми, кто получает власть на время, более молодой вампир вошел во вкус. Оставаясь верным Митре, Валерий подтверждает свою пригодность для должности князя – ведь он лучше хозяина знает деятельность современных людей – и втайне развивает собственное влияние в Лондоне.

Слышал я и упоминание о третьей Вентру, некоей Леди Анне, обладающей большим влиянием в Лондоне и даже располагающей немалой властью в самом Парламенте! Увы, она не раскрывает своих карт, как любят говорить американцы, и я не смог узнать, какую из разнообразных фракций лондонских Сородичей она поддерживает.

Хотя трое наиболее выдающихся вампиров Лондона происходят из клана Вентру, мне представляется, что значительная власть среди городских Сородичей принадлежит и клану мастеров, Тореадор, – такое положение, как мне дали понять, не совсем обычно. Как я понимаю, Тореадор, превосходящие Вентру в обширности и степени влияния на смертных, с величайшей легкостью приспособились к нашей эпохе. Тореадор и их круги высшего общества одновременно направляют и рабски следуют последней моде. Я слышал о состязаниях между Тореадор в том, кто явится на их торжества – в их «Элизиумы» - в наиболее экстравагантных образчиках модных одеяний. Хотя мне мало дела до удобств вампиров, я нахожу чрезвычайно мерзким недавно заведенную привычку некоторых из них заставлять их смертных слуг, называемых упырями, одеваться так же. Существа, не имеющие кровообращения и потребности дышать, способны вынести подобное, а вот несчастных женщин эти корсеты, от которых сдавливаются легкие и лопаются кровеносные сосуды, и другие столь же мерзкие предметы туалета, приводят к потере сознания и даже к смерти. Это времяпрепровождение исполнено ненужной жестокости и дурно отражается на Тореадор и на всех Сородичах.

Недостойные темы и нечистые помыслы

Как, наверное, знает наш читатель, отличительная черта викторианской эпохи состоит в стремительном изобретении всяких запретных тем, так, будто они прекращают свое существование оттого, что достойные леди и джентльмены прекратят их обсуждать. Определенные вопросы религии, политической мысли и социальных теорий – не говоря уже о подробностях взаимных чувств и продолжения рода – никогда не поднимаются в приличном обществе, а зачастую вообще никогда не обсуждаются.

Эта странная тенденция обнаруживается среди Сородичей ничуть не реже, чем среди людей, и множество английских вампиров имеют собственные представления, о чем следует и не следует говорить. В результате многие потомки Сородичей с викторианской чувствительностью оказываются крайне неосведомленными в делах Сородичей.

Например, многие «воспитанные» Сородичи Камарильи считают даже сами мысли о Шабаше просто отвратительными; какая нужда омрачать утонченные манеры Элизиума такими вещами? Отсюда остается лишь коротенький шажок до полного отказа обсуждать Шабаш. А это, в свою очередь, ведет к пока небольшому, но растущему числу новообращенных, которые вообще не знают о существовании вражеской секты.

Некоторые Сородичи уходят еще глубже в свои запреты. Хотя это, к счастью, не общепринято, ходили слухи о вампирах, отказывавшихся обсуждать такие элементарные вещи, как питание, поскольку это затрагивает вопрос передачи телесных жидкостей. Несчастные потомки таких запутавшихся вампиров могут оказаться в ночи, отчаянно мало зная о своей истинной природе, а такие вещи, как клан, Дисциплины и даже о кормление (например, тот факт, что нет нужды убивать при этом), вообще им неведомы.

Такие почти-Каитиффы угрожают не только себе и любому несчастному, кто перейдет им дорогу, но и Маскараду в целом. Увы, эта проблема не имеет легкого решения; вампир, настолько связанный «приличиями», что недостаточно воспитывает собственное дитя, вряд ли поддастся уговорам и изменит собственные убеждения.

Сколько же событий из недавней истории нашей страны, возможно, случилось под влиянием этих лживых существ, поворачивающих данную Богом судьбу человечества как им угодно? Разве Акт о собственности замужних женщин 1882 года[1] был принят потому, что лондонцам показалось правильным оставить женщинам их собственный заработок и имущество – или же потому, что это дало преимущества агентам Леди Ланкастер, большая часть которых принадлежала к прекрасному полу? Когда Третья избирательная реформа[2] и Акт о перераспределении мест[3] дали право голоса фермерам, какую пользу из возросшего числа электората извлек Валерий, гораздо лучше хозяина знавший способы манипулирования политической системой?

Как мы можем это знать?

Возможно, самой популярной прихотью среди лондонских богатеев и джентри[4] стало увлечение всем оккультным. Кажется, что каждый мужчина и каждая женщина на берегах Темзы, от Вольных каменщиков до уличных медиумов внезапно получили возможность либо говорить с мертвыми, либо понимать величайшие секреты Создателя (который в умах этих псевдо-оккультистов зачастую мало похож на Господа Бога, о котором говорит Святая Библия). Тайные общества вырастают, как грибы в лесу; многие из них – безобидное средство времяпрепровождения, но другие могут оказаться смертельной угрозой для попавших в них и даже для тех несчастных, оказавшихся неподалеку.

Большинство этих групп предлагают лишь чуть больше, чем игры для гостиных, «сеансы», проводимые увлеченными, но несведущими дилетантами, вооруженными черными свечами и досками Уиджа[5] – хотя должен подтвердить на собственном опыте, что сила веры участников в редких случаях может оказаться достаточной, чтобы наполнить эти небрежные ритуалы настоящей магией! Эти мероприятия проводятся в гостиных знатных дам или, возможно, в задних комнатах джентльменских клубов, и не стремятся привлечь внимание Сородичей к ничего не подозревающим участникам (за исключением некоторых беспринципных вампиров, предлагающих таким искателям гораздо больше тайных знаний в обмен на совершение омерзительных деяний; один клан, Последователи Сета, похоже, особенно преуспел в подобном унижении, хотя я уверен – они не единственные, кто этим занимается).

Другие подобные организации стали настоящими мамонтами, «тайными» лишь в смысле сохранения своих «мистических знаний» от посторонних. Масоны, Герметический Орден Золотой Зари, и еще дюжина подобных им распространились по городскому ландшафту Лондона. Некоторые из них поддерживают учения и магию Джона Ди[6], жившего в XVI веке астролога, оккультиста и – как утверждают некоторые – колдуна. Во время скитаний по темным углам Лондона я столкнулся с несколькими личностями (смертными и вампирами), вокруг которых и выросли эти культы и тайные ордена, которые называли себя древними магами, бессмертными либо вернувшимися из царства смерти. Тщательное исследование их утверждений, однако, предпринятое неискушенным оком, подобным моему, в отличие от слепого взора тех, кто предпочитает им верить, обнаруживает совершенную лживость этих высказываний. Сетиты вовлечены во многие из этих организаций, они продают секреты в обмен на души в Фаустовской манере; тогда как Тремеров, Сородичей-колдунов, обладающих невероятными способностями и еще более невероятными пристрастиями, часто можно встретить в этих компаниях не столько затем, чтобы поделиться тайными знаниями, сколько за их обретением. (Тремеры, похоже, еще и ввязались в вялый конфликт с Митрой, все больше отвлекая его внимание от тех, кто желал бы занять его место).

Что любопытно, я отметил также рост числа Сородичей с внешностью и манерами поведения, свойственными Ближнему и Среднему Востоку. Полагаю, кто-то может сказать: это было ожидаемо, ведь многое из этой свежей увлеченности оккультным пришло из наших колоний в Египте и Святой Земле. Пока что мне не удалось вычислить, к какому роду могут принадлежать эти Сородичи. Их поступки не похожи на действия Сетитов; я назвал бы их Ассамитами, однако всем Сородичам известно, что Ассамиты – кровожадные воины, а эти вновь прибывшие погружены в учение и исследования.

Этой тайне я мог бы посвятить больше времени, если бы не огромная территория, которую мне надо пройти, прежде чем я смогу назвать свое дело завершенным.

Ист-Энд

Трудно представить себе два места, отличающиеся друг от друга более, чем две половины нашего славного города. Вы двигаетесь на восток, и по мере того, как бой часов Биг Бена стихает вдали и более уже не слышен, весь мир вокруг будто бы меняется. Булыжные улицы часто уступают место проулкам, мощенным лишь грязью. Кирпичные стены фабрик и литейных цехов выпускают наружу плотный чад и рабочих – с пепельного цвета лицами, в поношенных пальто и разваливающихся башмаках. Закончился еще один тяжелый рабочий день, и они сквозь холодный дождь плетутся домой, в свои завшивевшие постели, за которые иногда приходится платить каждую ночь. Работные дома переполнены, и хотя работа в них крайне неприятна и не требует никаких умений, я склонен думать, что шлюхи и мелкие бандиты предпочитают такой вот честный труд своим предыдущим занятиям. Здесь множество ткацких фабрик, многие из них управляются евреями-иммигрантами. Дороги забиты плотными толпами бедняков, и временами пробиться сквозь толчею физически невозможно, поэтому путешествие в экипаже, запряженном лошадьми, здесь становится не более осуществимым, чем на склоне скалистой горной вершины. Здесь обычно говорят на «кокни»[7], да еще и неразборчиво, поэтому достойный джентльмен имеет мало надежды понять хотя бы слово из речи местных жителей.

Я, как и всякий здравомыслящий англичанин, твердо убежден, что эти условия, хотя и плачевные, являются всего лишь неудачными жизненными обстоятельствами, которые нужно принимать так же, как беспрестанный дождь в городе. Большая часть тех, кто обитает в Ист-Энде, очевидно, ленивы и не желают встряхнуться и сделать то, что необходимо, чтобы занять положение повыше. Другим просто не везет; но докеры, цеховые рабочие, трубочисты и остальные должны понимать, что именно через их труд Лондон, а следовательно, и Англия, может расти и продолжать служить маяком достижений человечества. Без них мы не заняли бы свое место, и, разумеется, осознание этого облегчает даже муки их голода.

Ист-Энд перенаселен, погружен в нищету, редко патрулируется полисменами и нарочито игнорируется состоятельными людьми – может ли быть хоть какое-то сомнение в том, что такое место привлечет Сородичей, как привлекает мух раздувшийся труп лошади? Хотя точной переписи я не вел, и не могу, хоть убейте, представить, чтобы кто-нибудь взялся за столь безнадежное предприятие, я вовсе не удивился бы, узнав о том, что соотношение числа Сородичей и смертных в лондонском Ист-Энде раза в два выше, чем можно было бы ожидать в других очагах цивилизации.

Хотя Ист-Энд является частью Лондона – и, таким образом, номинально входит во владения Митры – князь не обладает реальной властью над местными Сородичами, поскольку редко появляется здесь

сам, а ист-эндских вампиров мало заботят отзвуки политических действий. Один из этих Сородичей, омерзительный Носферату, называющий себя Князем Фейгином (предположительно, в честь отвратительного персонажа диккенсовского «Оливера Твиста»), объявил Ист-Энд своим доменом. Его логово расположено, если я не ошибаюсь, где-то возле Билингсгейта, около Лондонского моста. Насколько я понимаю, Митра отказался каким-либо образом признавать само существование Фейгина, а Носферату воспринял это как молчаливое согласие с его притязаниями. Это ложный князь правит своей землей в грубой и кровавой манере, и дозволяет своим подчиненным творить что угодно над несчастными смертными, поскольку слишком хорошо знает: ушей Сородичей и смертных властей достигнут лишь самые гнусные проступки.

Я имею в виду преступления наподобие совершенных в Уайтчепле осенью и зимой 1888 года. Хотя личность «Дерзкого Джека»[8] любопытна мне так же, как и любому другому в Лондоне, должен признать, что мне не удалось собрать больше доказательств, чем Скотланд-Ярду, а может, и меньше. Знаю лишь, что однажды мне очень кратко удалось поговорить с существом, которое, возможно, было измученным духом Мэри Джейн Келли, последней известной жертвы Потрошителя, одной из наиболее зверски искалеченных. Я говорю, «возможно», потому что даже в смерти ее душа имела шрамы от ее телесных повреждений, и я так и не был уверен, та ли она, за кого я ее принял. Скажу только, что она, яростно мотнув головой, отказалась отвечать на любые вопросы и скрылась в глубинах мира духов, а я решил ее не преследовать; она не желала или не могла говорить о своем убийце, а может быть, она до сих пор его боялась – этого я никогда не узнаю.

Потомство Носферату Фейгина – далеко не единственные Сородичи, обладающие влиянием в этом несчастном человеческом море. Бруха и случайные Малкавиан также составляют значительные части неживого населения. Еще в начале своих исследований я узнал, что многие кланы, в особенности Вентру и Тореадор, питают к Бруха мало уважения; те, кто обитают возле доков, мало делают для улучшения своей и так сомнительной репутации. Один из них, по имени Кэппи, вместе со своей женой и приятельницей из клана Бруха, называемой просто Мэгс, являются поистине отвратительными типами. Он – бывший полисмен, выгнанный из отряда за то, что забил подозреваемого до смерти его собственной тростью; она работала на фабрике за троих. Эта парочка и шумная группа их приятелей наслаждаются, патрулируя Ист-Энд и избивая, иногда до смерти, любого высокородного гостя на их территории, Сородича или смертного. Они уже не раз уходили далеко за пределы Ист-Энда в поисках места для развлечений. Поскольку Мэгс отвечает за свои поступки перед Фейгином лично и часто оказывала ему услуги в качестве его лучшего «громилы», думаю, он вряд ли будет выговаривать им за их жестокость.

Ночные мародерства Фейгина и прочих Сородичей Ист-Энда столь ужасны, что я не раз слышал предположения о том, что Фейгин в действительности верен не Камарилье, а Шабашу – враждебной секте вампиров, чья жестокость проявляется гораздо более открыто. Если так, то Фейгин – наверняка единственный могущественный представитель этой секты в Лондоне: так крепка здесь хватка Камарильи. С другой стороны, мне известно о стае шабаша откуда-то из Ирландии, которая много ночей обитала в малоиспользуемом крыле лондонского Тауэра. Это ужасное место (а кто-то может сказать – нечестивое) было тюрьмой для тех, кто покушался на общественный порядок и законы божеские и человеческие, оказалось ужасающе способным защитить самое себя без всякой помощи Сородичей. В одну ночь вся стая попросту исчезла в этих темных залах, чтобы никогда не вернуться. Я не буду никоим образом расследовать эту тайну. Даже самые развращенные слуги Фейгина больше не приближаются к Тауэру; а я, проходя мимо, слышу крики всех, кто страдает в нутрии и страдал когда-либо раньше. А еще мне слышны вопли существ, никогда не бывших в обличье человека, звуки, пронизывающие пелену между мирами. Нет, на некоторые вещи я не отважусь, даже если научный поиск будет моим кредо.

Мне следует упомянуть еще один крайне интересный слух, касающийся Сородичей Ист-Энда. Я не видел доказательств своими глазами и с готовностью отнес бы это к параноидальным шепоткам, если бы одна и та же сказка не повторялась из множества различных уст.

Если верить этим слухам, где-то в лабиринтах кварталов Ист-Энда существует дом для умалишенных. Ничего необычного здесь нет, это не первый сумасшедший дом в Лондоне (на юге города, например, расположен Бедлам[9]). Однако рассказчики уверяют, что местные доктора знают о существовании Сородичей и пользуются любой возможностью, чтобы выследить и отловить молодых вампиров, подчинить их и досконально изучить. Из уст в уста передаются ужасные истории о Сородичах, вскрытых заживо или же о тех, чья личность была разрушена.

Не могу сказать, правдивы эти слухи или нет, но считаю их сомнительными. Какая-то часть меня, однако, ликует от мысли о том, что и Сородичи когда-нибудь могут оказаться на месте жертв такого насилия.

Поездом в Уэльс

Стоит мне предпринять путешествие в сельскую местность Англии, я изумляюсь вновь и вновь. Лондон с трудом может претендовать на звание единственного значимого города в Англии, но столь обширное пространство так открыто и зелено, каким – я воображаю – оно было в рыцарские века. Городки малы – воплощение «пасторальной» картины, а поместные дома состоятельных семейств высятся на вершинах

зеленых холмов. Хотя я верный сторонник человеческого прогресса, были времена в добродетельном Лондоне, когда я был благодарен за проблеск зелени или цветущий бутон.

Душа Сородичей, если она существует, не тянется к этой красоте природы, так, как мы, и мало что здесь было бы им полезно. Все же мне удалось найти один объект их интереса: однажды вечером, когда поезд остановился в небольшой деревушке, чтобы высадить нескольких пассажиров. Местное население, до последнего человека, казалось, было слегка не в себе, как будто искра жизни, присущая всему человечеству, в них слегка померкла. Пассажиры поезда, казалось, не замечали никаких странностей, но я в них был уверен, как в собственных мыслях. Поскольку вряд ли я обязан платить за проезд, я решил расследовать ситуацию дальше и поймать поезд, который пройдет здесь через три дня.

Через несколько часов путешествия по долинам я обнаружил поместный дом, похожий на те, что я упоминал ранее – большой, выстроенный из прочного камня, со свисающими карнизами, окруженный пышным садом; такие дома можно найти в произведениях Эмили Бронтё. Его обитатели, как я быстро обнаружил после полного захода солнца, были не столь мирными.

Обитатели поместья были одним разросшимся болезненным семейством Малкавиан! Городок, оставшийся позади, *целый городок*, был их стадом; двуногим скотом, содержавшимся для пропитания! Я уже говорил о том, что эти места относятся к эпохе рыцарства, и наверняка средневековые лорды-вампиры придерживались такого же мнения.

Я решил путешествовать дальше пешком и подождать поезда дальше вдоль путей, хотя это и означало провести несколько дней в одиночестве. Ситуация крайне меня обеспокоила, как, без сомнения, она обеспокоила бы самые рациональные умы, не только из-за ее сущности, но и по причине ее подтекста. По всей сельской местности можно найти множество таких вот маленьких деревушек и множество таких поместий, между которыми много дней пути. Для людей, живущих в таких местечках, нет ничего необычного в том, чтобы прожить годы, общаясь всего лишь с тремя дюжинами существ, за исключением случайного путника или краткого взгляда, брошенного с проезжающего поезда.

Сколько их? Сколько таких поместий, таких городков, гниющих под прикосновением этих деревенских Сородичей?

Кардифф, Уэльс

Разместившись на следующем проходившем мимо поезде – что оказалось гораздо легче благодаря неимению собственно тела – я

оставил ту несчастную маленькую деревушку позади и вновь обратил взгляд вперед.

Мало что в окружающей природе подсказывает случайному пассажиру о том, что он переехал из Англии в Уэльс. Граница, конечно, искусственно обозначена, но природа такие разграничения игнорирует. Погода остается влажной и теплой, пейзаж – пасторальным. И только когда вы проезжаете глубже в земли, являющиеся сердцем этой нации, все выглядит совершенно по-другому. Кембрийские горы в центре Уэльса высятся над окружающими землями, как часовые Господа Бога, хотя на пути к столице мы проезжали между Бреконскими сигнальными огнями, которые выглядят менее драматично.

Достигнув города, я быстро обнаружил неожиданное преимущество моего текущего состояния. Обладай я физической формой, я был бы принужден – как и все живые – получать информацию в беседах с местными жителями – и покинул бы Кардифф в полном неведении. Люди здесь, как правило. Недолюбливают англичан и все английское. Бунтарям уэльсцам все еще нужно принять то, что мы действуем в их интересах и совершенно искренне.

Кардифф превратился в важный порт, разместившись там, где реки Тафф и Эли впадают в Бристольский пролив. Большая часть угля и минеральных богатств, добываемых в южном Уэльсе, проходит через Кардифф по Гламорганширскому каналу, а оттуда по воде переправляется в Англию или другие страны. Город выглядит достойным, технологически развитым, и вовсе не похож на лондонский Ист-Энд. Фабрики изрыгают густой, черный дым, неизбежный спутник прогресса, а сквозь доки проходит постоянный поток судов. Если кратко, Кардифф полон народу и обладает оживленной экономикой, и эти два фактора обеспечивают ему внимание Сородичей.

Князь Кардиффа – Вентру по имени Аус ап Гвиан, чрезмерно напыщенный уэльсец, чья семья жила в этих местах еще со времен Римской империи. Если смотреть со стороны, ап Гвиан содержит свой домен (его элизиум расположен в частном доме у подножия Кардиффского замка) в манере, принятой в Камарилье; это означает, что он крепко держит своих первородных в узде, но в остальном позволяет им заниматься своими делами. Популяция вампиров в Кардиффе неожиданно мала и, таким образом, ими легко управлять – или так кажется с первого взгляда.

Потратив несколько дней и ночей на более глубокое расследование, я смог, однако, нарисовать себе совершенно иную картину.

Князь оказался не более чем номинальным главой города, хотя сам он находится в полном неведении относительно этого факта. Любая ниточка одолжений, каждая цепочка команд, замыкается, похоже на некоей Юфимии Кайрон. Происходящая из клана Бруха, эта Кайрон

пакостит ровно настолько, чтобы оставаться шипом в боку ап Гвиана, не вступая при этом в открытый конфликт.

В течение нескольких дней я наблюдал за Кайрон, и почувствовал, что назревают некие чрезвычайно обеспокоивающие события. В Кардиффе обитает гораздо больше Сородичей, чем это заметно при первом взгляде. Помимо потомков Кайрон и их собственного потомства, в городе должно быть, обитает еще около двух десятков Бруха, о которых князь ничего не знает. Как ей удается держать этот рост популяции в тайне, я не представляю; если же ее секрет раскроют, все ее собратья из Камарильи будут пытаться уничтожить ее. Кайрон использует многих из этих Бруха для работы в угольных шахтах за городом. Они трудятся по ночам, когда смертных рядом нет, и работают быстро, поскольку не боятся дурного воздуха, а их мускулы никогда не устают. Другие заняты в доках или вдоль канала, пряча грузы и подменяя судовые ведомости, всеми способами подтверждая, что груз угля и минералов, покидающий Кардифф, меньше, чем тот, что сюда прибыл. Украденные товары, вместе с тем, что Бруха добыли в шахтах, после продаются частным предприятиям и приносят Кайрон огромную прибыль.

Эта Бруха накапливает свои богатства для какой-то страшной цели, в чем я непоколебимо убежден. Боюсь, что я не в состоянии узнать, чего именно она желает достичь – если и существует на земле язык, более противный ушам и умам достойных англичан, чем язык уэльсцев, мне еще предстоит узнать его. Тем не менее я уверен, что она не служит Шабашу, да и действия ее, в любом случае, чересчур изящны для этой секты. Что же до ее планов, или того, кому она *служит в действительности* (если таковая персона имеется), эти вещи мне неизвестны. Знаю лишь, что одна из наиболее влиятельных вампиров в Кардиффе – и, возможно, во всем Уэльсе – быстро становится еще и самой богатой.

Еще один Сородич, достойный отдельного упоминания, – это «монахиня». Сестра Грейс (я уверен, это не имя, данное ей при рождении) устроила свое убежище прямо в самой церкви святого Иоанна Крестителя! Я не настолько религиозен, как некоторые другие, но я богобоязненный христианин, и мысль об этом создании, блуждающем по святому месту, мне неприятна. Они принадлежит к клану Гангрел, чудовищное создание, как и большинство ее собратьев по крови, и все же продолжает показываться в одеяниях монахини. Другие Сородичи боятся приближаться к ней, и я даже слышал нелепые утверждения о том, что вампиров удерживает на расстоянии ее «аура святости». Разумеется, эта мысль в лучшем случае смехотворна, хотя я собственными глазами видел, что некая *сила*, исходящая от нее, действительно беспокоит других Сородичей. Что бы это ни было, его обычно бывает достаточно, чтобы уберечь ее от политических дрязг ее собратьев, и все же я видел ее крадущейся вдоль границ элизиума незаметно для глаз остальных Сородичей; поэтому должен признать,

что она, как все в ее неживом роду, что-то замышляет.

Прочая часть страны, которую мне удалось обследовать в своих путешествиях, имеет популяцию Сородичей. Похожую на кардиффскую. А именно, страна населена в основном вампирами кланов Вентру, Бруха и Тореадор, принадлежащими к Камарилье.

Эдинбург, Шотландия

Даже при том, что путешествие в Эдинбург поездом – обратно через всю Англию – не столь долгое, я все же обнаружил, что теряю ход времени. Читатель наверняка уже заметил, что я не датирую свои заметки, странствуя от города к городу в исследовании дел вампиров. Могу лишь извиниться за это свое упущение. Как ученый, я сожалею о недостатке точности, неизбежной при столь небрежном подходе к моей работе. С самого момента совей кончины я, однако, обнаружил, что мое чувство времени… скажем так, атрофировалось, за неимением лучшего выражения. Итак, я могу лишь просить у читателя прощения и снисхождения в этом отношении.

Шотландия отделена от Англии гораздо четче, чем Уэльс. За Чевиотскими горами земля открывается, как цветочный бутон, показывая Южно-Шотландскую возвышенность, состоящую из плавных холмов и редких величественных гор. В этом регионе найдется мало крупных городов, но, каким бы спокойным ни было времяпрепровождение в одной из этих старомодных крохотных деревушек, мое расписание просто бы этого не позволило. Знание человека не ждет. Итак, с некоторым сожалением, но и с твердой решимостью я позволил поезду унести меня в Центральные низины, что лежат посреди Шотландии, отделяя плато на юге от Хайленда на севере – где, не случайно, разместились крупнейшие города страны.

Здесь холоднее, чем в Лондоне. Вы можете вообразить, что в моем состоянии заботы вроде «жарко» и «холодно» давно уже не должны тревожить меня, но то-то и оно. Возможно, это психологический феномен. Эдинбург расположен на южном берегу залива Ферт-оф-Форт. Не являясь центром торговли и судоходства, в какой превратился Кардифф, город все же стал узлом, в котором переплетаются многие коммерческие предприятия. Человеку моего образования наиболее интересно печатное дело Эдинбурга, которое является небольшим, но важным оплотом городской экономики с XVI века.

Холмы, окружающие город, ослепляют своей красотой, но мало кто из Сородичей извлекает из этого выгоду. Послушать их, в этих диких местах бродят пугающие их самих создания нечеловеческой природы, зверолюди и воплощения легенд о «славном народце». Можно иногда услышать романтические (не считая того, что они притянуты за уши) россказни о шотландских Гангрел, шатающихся по Хайленду еще с кельтских времен, но я не видел их следов. Если же они все-таки

существуют – в чем я сильно сомневаюсь – они никогда не выбирались на Равнины, пока там был я. Не буду говорить о том, что в Шотландии вообще нет активных Гангрел – о Вентру и других кланах, которых, кажется, здесь больше всего, я расскажу позже – но все, с кем я встречался, были относительно цивилизованными, а многие даже принимали активное участие в политических делах в регионе, чего большинство Гангрел обычно избегают.

Главное достоинство Эдинбурга, думаю, заключено во множестве его культурных и исторических ценностей. Эдинбургский замок надзирает за городом с высоких скалистых обрывов; дворец Холируд, часовня святой Маргарет и церковь святого Жиля – все это можно найти в Старом городе Эдинбурга. Город широко известен на Британских островах своими многочисленными музеями.

Если читатель до сего момента внимательно читал мои записи, он, без сомнения, не будет требовать от меня рассказа о клане Тореадор, вампиры которого доминируют в городе. Небывалая территория Старого города, лежащая между многочисленными музеями и историческими достопримечательностями, объявлена леди Бесс Дэнкорт, княгиней Эдинбурга (хотя термин «князь» для самих Сородичей, что удивительно, не имеет гендерных различий). Несмотря на редкие попытки внешних сил (например, Митры, князя Лондона) разместить собственных слуг в столице Шотландии, леди Бесс и ее вампиры Тореадор, похоже, весьма крепко держат город в руках; тем не менее, я не могу не думать о том, что одна из причин этого в том, что большинство старейших эдинбургских Сородичей давно уже переехали в Лондон или другие, более быстро растущие города. Важность Эдинбурга в интригах британских Сородичей, кажется, убывает.

Возможно, для всей ясности, мне нужно было сказать, что убывает важность Эдинбурга для Камарильи. Взволнованные слухи, подобно сплетням старух, передаются шепотом на празднествах и балах Тореадор, предполагая, что Эдинбургом (да и Глазго, говорят, тоже) заинтересовался Шабаш. Сам я не видел следов этого, но мое пребывание здесь – ограниченное по длительности обстоятельствами – не было достаточно продолжительным для того, чтобы предположить такую возможность.

Странно, но правящая в Эдинбурге сила (помимо Тореадор) представляет собой настоящую «семью» вампиров – то есть я не смог найти ничего, что указывало бы на их клановую принадлежность. Эти Сородичи по фамилии «Дансирн» в основном держатся вместе, редко бросая вызов вампирам Тореадор по какому-либо поводу. Я нахожу это чрезвычайно необычным, поскольку их влияние, похоже, распространяется по большей части Шотландии. Я мало сомневаюсь в том, что они смогли бы легко отобрать Эдинбург у леди Бесс, если бы захотели. Возможно, они боятся ответа разозленной Камарильи – или той секты, к которой они сами принадлежат. Я отчаянно хотел бы

узнать больше об этих Дансирнах, но некоторые из их купнейших убежищ были будто ограждены неким барьером, препятствующим моему проникновению. Я считал, что мое посмертное состояние сделало меня неуязвимым ко всему, что могут сотворить Сородичи. Если дело обстоит совершенно не так – а мой опыт здесь подвергается сомнению – мне следует быть более осторожным, нежели раньше. Лишь один факт о Дансирнах известен мне наверняка: репутация опережает их. Приличное общество остерегается их и вызывающего суеверный ужас поведения, приписываемого им в те несколько ночей, когда я собирал сведения.

Поездом к Северному проливу

Во время путешествия к западному побережью Шотландии, где я намеревался сесть на судно, чтобы пересечь пролив и достичь Изумрудного острова, я впервые после того как оставил позади мост Ватерлоо начал чувствовать волнение – поскольку я почувствовал хватку вампира. Небо было серым и низко нависало над землей, как будто некая тяжесть придавливала катящиеся по небу облака, но, чтобы видеть, света хватало. В своих путешествиях я встречался с другими духами – об одной такой встрече я уже упоминал – но никогда не видел их в таких количествах! Сельская местность Шотландии идеально подходит для множества неупокоенных мертвых! Я не рискну предполагать причину этого. Каким бы жестоким не было прошлое этой страны, оно не суровее, чем другие регионы, где живет меньшее количество призраков. Более того, многие из них смотрели на меня странными, пустыми глазами, как будто они умерли вновь после смерти. И не один из них приблизился, когда мой поезд проносился мимо, и в шепоте, доносившемся даже поверх беспрестанного шума движущегося состава, звучало: «Дансирн…».

Думаю, я больше никогда не приеду в Шотландию.

Белфаст, Ирландия

Этот остров красиво выглядит с моря; он гористый, но над ним не нависают некоторые крупные горные цепи Шотландии (и, что немаловажно, здесь довольно просто швартоваться, хотя я понимаю, что западное побережье значительно более скалистое). Мне хорошо известно, что внутренняя часть острова плоская, в целом похожа на чашу; но все же с этого угла можно представить, что горы тянутся отсюда до самого края мироздания.

Мы пришвартовались в Белфасте, после того как пересекли Белфаст-Лох, залив Ирландского моря. Здесь теплее, чем на главном острове Британии – но это ощущение едва заметно. Как и многие крупные города Великобритании, Белфаст – важный торговый и транспортный порт. На исходе прошлого столетия бухта была улучшена, что позволило не только увеличить объем торговли, но и быстро развить кораблестроение. За доками работают фабрики, производящие

парусину и ткани, и…

Я пишу эти слова, наблюдая за улицами, где суетится белфастская беднота, и мой взгляд, поднимаясь, упирается в более крупные и наверняка более чистые здания вдали от доков; и я не могу не сказать, что влияние Англии, несомненно, чувствуется повсюду на Британских островах. Ведь не очевидно ли, что, хотя существовавшие здесь ранее культуры были весьма разными, и древние исторические достопримечательности принадлежат к разным стилям, такие города, как Эдинбург и Белфаст, медленно, но верно растут и становятся меньшими отражениями величественного Лондона, вершины развития цивилизации? Думаю, я не смогу представить величайшего символа правоты нашего дела.

Несмотря на многочисленные попытки вернуть Ирландию под частичное самоуправление с помощью законодательных мер – последней была попытка премьер-министра Уильяма Гладстона[10] 1893 года[11], убедительно проваленная парламентом – Изумрудный остров все еще находится под твердой властью Англии (что, должен добавить, довольно правильно). Многие ирландцы, сами по себе обладающие горячим нравом, откровенно неспособны к самостоятельному правлению, и все же наотрез отказываются принимать нашу направляющую руку. Движение фениев, названное так в честь Финна МакКула, ирландского национального героя или кого-то еще, хотя и менее активное в последние десятилетия, все же ответственно за множественные убийства английских сановников и взрывы в Англии и Ирландии. Фении, однако, не единственное ирландское сепаратистское движение. Вместе с частыми стычками между католиками и протестантами, борьба меж которыми идет с самых первых дней Реформации, фении часто заставляют Изумрудный остров омываться кровью.

Как это часто бывает, Сородичи Ирландии радостно повторяют недальновидные проступки людей.

Странно, но ни в Белфасте, ни в городе Дублине, что расположен дальше к югу, нет князя. Двое Сородичей Белфаста, одна, по имени Кейтлин О'Ши (я считаю, что она принадлежит к Вентру, но не имею тому доказательств), и Носферату, называющий себя просто Милезиусом, вместе возглавляют быстро распадающееся сообщество Сородичей. Это, без всяких сомнений, необычная пара, но не более странная, чем совет первородных кланов Бруха и Тореадор, который властвует в Коннахте, правя из Дублина. Я не имею представления о возможных отношениях или соглашениях, которые держат эту пару вместе, однако можно с уверенностью сказать, что оба стремительно теряют влияние в своем домене. Митра неоднократно пытался утвердить хоть какую-то свою власть над Северной Ирландией. Белфаст и территория Ольстера глубоко увязли в долгой вражде с Дублином (хотя мало кто из Сородичей перемещается между этими городами из страха

перед некоим кланом оборотней, для которых, похоже, эти места являются родным домом).

Ирония ситуации, пожалуй, в том, что величайшая угроза стабильности Сородичей Белфаста во многом похожа на основную угрозу человеческому населению. Я имею в виду, конечно же, религиозную и политическую борьбу, захлестывающую всю страну подобно чуме. Фении и другие столь же радикальные организации так часто обсуждаются многими смертными группировками и группами Сородичей и управляются ими, что мне остается лишь изумляться их способности оставаться сплоченной силой. О'Ши и Милезиус вдохновляют эти группировки, чтобы те нападали на Лондон, что повредило бы способности Митры расширить его владения. Первородные Дублина же, подобно полоумным кукловодам, дергают за все ниточки сразу, организуя подрывы убежищ Сородичей в Белфасте. Итак, Сородичи Камарильи в Ирландии погрязли в своих собственных мелочных склоках, и за ними не видят истинного врага, проскользнувшего в дымоход.

Я спрошу у тебя, мой мудрый читатель, по какой возможной причине мог испанский аристократ финансировать ирландских сепаратистов и обеспечивать их оружием? Такое соглашение кажется невероятным, вопреки всем утверждениям о симпатии к угнетенным ирландским католикам.

Во всем этом появляется больше смысла, как только станет известно, что этот джентльмен – с невозможным именем Рафаэль Мигель Молинеро Руис – имеет сомнительную честь принадлежать к Шабашу и чудовищному клану Ласомбра. Его связи с фениями и прочими позволили ему рассадить многочисленных агитаторов среди местных Сородичей, и сам он недавно прибыл сюда с «продолжительным визитом к дорогому старому другу». Если Милезиус и О'Ши продолжат следовать прежним курсом, они, скорее всего, обнаружат когда-нибудь, что их город, если не весь остров целиком, уплыл из их рук.

Помощь может прийти от колдунов клана Тремер. За несколько дней до того, как я покинул остров, я услышал о планах небольшого семейства волшебников приобрести значительное поместье к западу от Белфаста. Я не имел достаточного времени на то, чтобы досконально исследовать их мотивы, и потому не могу судить о том, пришли они в город помочь местным осажденным Сородичам или же затем, чтобы вытеснить их – или по дюжине иных причин, не последней из которых может быть изучение местной популяции оборотней (о ней я упоминал ранее), обладающих, по слухам, могущественными мистическими силами.

Я слышал рассказы и о других существах, волшебных духах, совершенно непохожих на всех, с кем я до сих пор сталкивался, сошедших со страниц детских книг. Мне смешно было бы даже думать

об этом, но я наблюдал своими собственными глазами, что Сородичи, оставлявшие подношения для «волшебного народца» рядом с убежищем и элизиумом, вне всякого сомнения, были более удачливыми, чем те, кто этого не делал. Согласно одному из рассказов, совсем недалеко ушедшему от сказок, некий Вентру, чрезвычайно известный своими насмешками над этими поверьями, вдруг обнаружил, что кто-то в солнечный полдень необъяснимым образом переместил его из затемненных глубин его убежища в комнату с окнами, выходящими на запад. Если столь странные вещи имеют место, вполне возможно, что вечно жаждущие знаний вампиры клана Тремер прибыли, чтобы изучить их.

Если так, пожелаю им удачи в поисках конца радуги и горшочка с золотом, а мне предстоит совершить и другие путешествия.

Европа

Во многих отношениях старейший континент мира, Европа стала домом для большинства государств, с которыми Англия делит подмостки мировой сцены. Это часть света, с которой я знаком лучше всего – за исключением, разумеется, Британских островов – и все же, поскольку мне известно о ее смертных и Сородичах меньше, чем должно бы быть, мне потребуется провести отдельное исследование многих европейских народов.

Лиссабон, Португалия

Я прибыл в Лиссабон на борту «Святой Терезы», грузового судна, переоборудованного для перевозки пассажиров. Думаю, на борту был один из Сородичей; я решил так. Поскольку в одном из пассажирских отсеков путешественники слегка заболели – они выглядели необычно бледными и страдали от апатии и слабости во всем теле, хотя не выказывали других признаков недомоганий или морской болезни. Разжижение крови легко могло стать причиной такого состояния, но, поскольку я не вычислил это существо и лично подтвердить его присутствие, я могу лишь рассуждать об этой причине.

Запад и юг Португалии по большей части состоят из прибрежных равнин, возделываемых столь упорно и интенсивно, что можно подумать, вся страна кормится этим изобилием. Реки текут из глубин страны и пересекают равнину, которая быстро становится столь же гористой, как и все земли, где я уже побывал. Сам Лиссабон расположен в устье реки Тежу, которая обеспечит мне проезд по Португалии, мимо горной цепи Сьерра-де-Эстрела в ее центре, и дальше в Испанию. По восторженной болтовне других пассажиров я понял, что на прибрежных равнинах летом может быть довольно-таки жарко – и мне стало жаль, что я прибыл сюда не в этот сезон, ибо я думаю, что жара беспокоило бы меня в моем текущем состоянии меньше, чем холод; во внутренних же, гористых регионах страны лишь

чуть теплее, чем на Британских островах.

Надеюсь, что мне удастся узнать то, что нужно, о местных Сородичах. Я знаю испанский язык поверхностно, и, хотя португальский язык весьма на него похож, боюсь, моей способности понимать разговорную речь местных жителей было бы недостаточно.

Спустя короткое время после моего приезда я был почти что подавлен самим городом. Здесь красивые места, непохожие на все те, где я побывал ранее в своих путешествиях, и обладают богатой культурой. Значительная часть Лиссабона выстроена прямо на откосах плавной цепи холмов; он состоит из террас, спускающихся по пологим склонам рядами крыш и навесов. Улицы старого города узки и извилисты. Я представляю себе, как эти улочки становятся превосходными охотничьими угодьями для городских Сородичей, если некая несчастная душа решит прогуляться по ним ночью в одиночку. Более новые районы города, однако, возведенные после ужасного землетрясения 1755 года, могут похвастаться улицами пошире, обсаженными деревьями, и гораздо более продуманной планировкой. Я не один раз был вынужден напомнить себе, что утрата подобной красоты такими городами, как Лондон, есть печальный, но неизбежный спутник человеческого прогресса. Если я бы я забыл об этом, я нанес бы оскорбление всему, что символизирует Лондон.

Лиссабон, как и большая часть Иберийского полуострова, город благочестивых католиков. Здесь расположен престол архиепископа, и почти до предела изобилует всевозможными церквями и соборами. Особенно впечатляет Се: этот огромный собор в романском стиле (насколько мне дали понять, это бывшая исламская мечеть) простоял в том или ином качестве уже более тысячи лет и множество раз перестраивался и восстанавливался после землетрясений, периодически сотрясающих Лиссабон.

Я не удивился бы, если бы узнал, что местные Сородичи используют собор для собственных целей; собственно, так и получилось. Во время последнего восстановления к собору были пристроены несколько небольших помещений с потайными дверями, доступ в которые возможен лишь снаружи Се. Похоже, испанские Ласомбра довольно религиозны – хотя каждое упоминание о вампирах, оскверняющих человеческую веру в Господа Всемогущего своими поступками, приводит меня в бешенство – а Сородичи Камарильи в Лиссабоне решили, что вряд ли будут атаковать Элизиум, расположенный в столь древнем и почитаемом святом месте.

Однако этот довольно необычный двор – не единственное отражение сражений между Камарильей и Шабашем в Португалии. Хотя политическая борьба, охватившая смертное население Португалии после правления королевы Марии II, ослабла при Педро V и нынешнем короле Луи, война Сородичей не затихает. Как я смог – приложив

немалые усилия – понять из разговоров, Португалия поделена на территории, принадлежащие Камарилье и Шабашу, примерно поровну, тогда как Испания в значительной степени тяготеет к врагам Камарильи. В результате Лиссабон – излюбленная мишень для атак Шабаша, и это ставит лидеров местных Сородичей в шаткое положение. На самом деле, хотя в Лиссабоне наверняка есть князь – я слышал многочисленные разговоры, в которых упоминался «*эль принсипи*» – полагаю, что даже сами Сородичи пребывают в неведении относительно его личности. Единственную встречу первородных, свидетелем которой мне удалось стать, вела молодая женщина, чуть старше девочки, к которой остальные обращались как к «*la Voz del príncipe*» – Голос князя.

Голос

Учитывая извращенное, в стиле Макиавелли, образ мышления Сородичей, было бы чересчур очевидным для той женщины-«Голоса» действительно оказаться замаскированной княгиней, пытаясь таким образом вывести себя из-под удара, не так ли?

Нет ничего чересчур очевидного. Эта юная женщина *на самом деле* княгиня Лиссабона – если так можно сказать. Точнее, эта молодая женщина является княгиней лишь в той мере, в какой князь в настоящее время населяет ее тело. Истинный князь Лиссабона, Тореадор по имени Эухенио Виценте де Олисипо, несколько лет назад был убит стаей Шабаша. Как и у нашего упорного рассказчика, у Эухенио остались незавершенные дела, и он отказывается покидать этот мир. Не имея собственного тела, не будучи уверенным, что Сородичи последуют за призраком, князь «скрывается от Шабаша» и организовал донесение своих приказов через заместителей.

Пока что прочие Сородичи Лиссабона терпят эту ситуацию, но кое-кто среди первородных начал домогаться княжеского титула. Если Эухенио чересчур испугается того, чтобы объявиться и решать свои проблемы лично, не требуется ли здесь более эффективного руководства?

Как долго князь-призрак сможет удерживать в руках власть и скрываться – большой вопрос, и пока он борется, Шабаш все еще таится у порога Лиссабона, выискивая хоть какой-нибудь признак слабости внутри.

Не думаю, что моя следующая остановка окажется приятной. Я отправляюсь в земли, на которых безоговорочно властвует Шабаш. Если бы я не находился вне пределов их способности нанести вред, полагаю, я колебался бы насчет самого факта поездки.

По реке Тахо в Испанию

Признаюсь, я испытывал немалое искушение изменить маршрут моего путешествия и повернуть на юг, к Гибралтару. Являясь королевской колонией, последний стал домом для нескольких моих соотечественников, и я уже испытывал потребность услышать английскую речь. Разумеется, моя грандиозная цель возобладала над моими эгоистичными потребностями, и я продолжил свой путь, двигаясь вверх по реке на небольшой барже.

Сельская местность Испании открыта и чиста, полна лугов, возделанных полей и виноградников. Бо́льшая часть страны – огромное плато, почти лишенное деревьев. Эта территория, плато Месета, разделена прерывистыми горными хребтами на северный и южный регионы. Если бы я, обладая телом, приехал бы сюда посреди лета, уверен, я испытывал бы значительные неудобства, поскольку временами удушающая жара здесь превышает временами 38 градусов. Но прибудь я лишь несколькими неделями позже, я обнаружил бы, что некоторые ручьи в сердце плато скованы льдом. Дождь идет здесь нечасто, и к этой особенности климата мне нужно будет приспособиться. Я уже привык считать дождь своим спутником, так же, как и твердую землю под ногами.

Учитывая мое знание истории и мои наблюдения за различными общинами и деревеньками, через которые мы проезжали на пути к Мадриду, должен заметить, что Испания – страна, чьи лучшие дни остались в прошлом. Это чудесное место, элегантное и изящное, но это лишь грация и утонченность благородной дамы в возрасте, осознающей, что ее молодость и влияние медленно, но неуклонно ускользают из ее пальцев под натиском времени. Испания устала. Все прошедшее столетие ее раздирали многочисленные гражданские войны, в которых либералы и консерваторы, демократы и монархисты боролись за власть. Все они были подчинены Наполеону Французскому, но затем – поспешу добавить, с нашей благородной помощью – освобождены от его владычества. Большая часть испанских колоний по всему миру потеряна: Мексика уже несколько десятилетий независима, а разворачивающаяся ныне революция на острове Куба, поддерживающаяся американцами, имеет гораздо большие шансы на успех, чем все предыдущие. Испания одинаково часто была для Англии врагом и союзником, и все же я не могу не сожалеть о крушении столь великой империи.

Те, кто смеет утверждать, что Британскую империю ждет та же судьба, и обосновывает этот вывод на достижении независимости Америкой, явно не имеют понятия о предмете своих рассуждений, и не следует тратить силы и время на то, чтобы их выслушивать.

Мадрид, Испания

Река Тахо привела меня практически к самому Мадриду, хотя через столицу Испании она не протекает. Остаток пути я прошел пешком, по

проторенным дорогам и узеньким тропкам, проложенным постоянным передвижением испанских фермеров и их запряженных мулами тележек. Ближе к Мадриду климат становится мягче. Возможно, причиной этому ветры и тип погоды, свойственные горным цепям Сьерра-де-Гуадаррама и Сьерра-де-Гредос.

Граница Мадрида и окружающих его сельскохозяйственных землевладений разительна, и можно перейти из деревенской местности к городским территориям, пройдя каких-то несколько ярдов. Сердце старого города все еще окружено крепостной стеной, и всего лишь за последние несколько десятков лет Мадрид разросся далеко за ее пределы; расположенный на востоке Баррио-де-Саламанка, первый участок этой экспансии, стал эксклюзивным районом, населенным исключительно состоятельной элитой.

По городу там и здесь стоят огромные площади, многие из них окружены древними зданиями величайшей исторической ценности. Королевский дворец (построенный после того, как дворец Алькасар был уничтожен в 1730 году пожаром) возведен на месте бывшей римской крепости и возвышается над западной частью города. Главная улица Мадрида, Калле Майор, ведет путешественника от дворца к Плаза Майор, большой площади с рынком, кототрый все еще остается одной из опор экономики Мадрида.

Прибыв сюда, я был в значительной степени поражен. Судя по многим ужасающим историям, слышанным мной, я ожидал увидеть город под пятой грозного Шабаша, более уродливым и куда как менее процветающим. Возможно, так оно и есть где-либо еще, но Ласомбра заявили о своем господстве в Испании бессчетное количество лет назад, и к своей родине они относятся с уважением. Шабашу здесь вызов не бросают – и я не обнаружил ни малейших следов присутствия Камарильи, которая бы оспорила его власть – но действует он с гораздо большей тонкостью, чем я мог ранее предположить.

В глазах людей, однако, есть нечто, о чем даже сами они, думаю, не подозревают. Где-то в глубинах их умов живет подспудное осознание того, что в Мадриде все они – дичь.

Общественный парк в восточной части города является популярным местом встреч горожан, при том условии, что они покинут его с наступлением ночи. После тщательного исследования я обнаружил, что здесь расположено убежище могущественной представительницы клана Гангрел. Ее сородичи зовут ее Роза; если у нее есть иное имя, я его не слышал. Она, похоже, довольно стара – и, как многие древние Гангрел, имеет поразительное количество нечеловеческих черт, которые придают ей весьма ужасающий внешний вид – не хуже любого Носферату. Поначалу я принял ее за шабашитского князя Мадрида (тогда я не знал, что члены Шабаша предпочитают пользоваться термином «архиепископ»; какая надменность!). Позже я из случайных

замечаний, оброненных другими вампирами в определенной части города, узнал, что она на самом деле носит титул рыцаря или храмовника (точно сказать не могу, так как термину передаются из уст в уста) на службе у некоего Архиепископа Монкады.

Если верить городским вампирам, сам Монкада обитает в катакомбах под Мадридом, имеющих выход во многие церкви, с центром непосредственно под одним из древнейших соборов города. Самому мне не удалось подтвердить этот факт, так как каждая моя попытка войти в эти предполагаемые подземелья встречала отпор. Это не было в точности похоже на то, что мне довелось испытать в Шотландии; проводя сравнение, хоть, может быть, и неточное, мне пришлось бы сказать, что ощущение было схожим с реакцией, которую я наблюдал у Сородичей, встречавшихся с Сестрой Грейс в Кардиффе.

Я все еще посмеиваюсь при замечании, что вампир способен получать силу из их извращенной издевки над верой в Господа Бога, но вынужден заключить, что некоторые истинно благочестивые Сородичи действительно откуда-то черпают подобную мощь. Рассуждения же об ее источнике были бы напыщенны и ненаучны, а посему скажу лишь, что я был вынужден покинуть Мадрид, имея об этом Монкаде лишь информацию из вторых рук.

На корабле по Средиземному морю

Хотя мое отклонение от маршрута оказалось довольно значительным, я решил предпринять речное путешествие до восточного побережья, а затем взойти на борт судна, идущего к берегам Франции, вместо того чтобы странствовать по суше. Я надеялся, что смогу на краткое время сойти на землю в Барселоне, которая кажется мне в высшей степени примечательным городом касательно дел Сородичей. Услышанное мною в Лиссабоне и в Мадриде позволило считать, что вампиры Барселоны принадлежат как к Камарилье, так и к Шабашу – и все же эти создания уживаются друг с другом, если не с успехом, то, по крайней мере, с гораздо меньшим антагонизмом, чем это свойственно отношениям между двумя этими сектами.

К несчастью, корабль зашел в порт Валенсии для мелкого ремонта, но был вынужден задержаться там, так как починка потребовала на несколько дней больше, чем планировалось. Поскольку судно везло не только пассажиров, но и грузы, капитан принял решение нагнать упущенное время и отменить заход в Барселону. Как я уже упоминал, я не приспособлен для путешествий по морской глади, несмотря на то, что для меня это не представляет опасности; итак, берег, а с ним и Барселона, проплыл мимо меня.

Скоро уже мы прибудем в порт, и я немедленно займусь попытками сесть на поезд до Парижа.

Париж, Франция

Путешествие на поезде оказалось длительным и, смею сказать, относительно неинтересным. Хотя мы проезжали крупные города вроде Буржа и Орлеана, я мало что узнал о Сородичах в ходе этой моей поездки. Должен признать, меня волновало предстоящее посещение Парижа, и я предпочел не тратить время на изучение прочих областей. Я сумел узнать, что Камарилья объявила своим доменом практически все основные города Франции. Шабаш же, хоть и укрепившийся к юго-западу, в Испании, преуспел лишь во внедрении небольшого числа своих вампиров на ключевых позициях. Княжества возглавляют вампиры кланов Вентру и Тореадор, за исключением нескольких городов, и повсеместно обитает огромное количество представителей всех кланов Камарильи.

Здесь холодно. Не так холодно, как дома, но все же эти места чуть менее, чем «умеренно некомфортны», и поезд на своем пути прорвался не единожды через снежную метель, которые в этом году пришли рановато. Я вновь поймал себя на том, что проклинаю вампира, убившего меня, за крайнюю несвоевременность этого деяния. Лето здесь жаркое, хотя и не такое, как в Испании или Португалии, и я бы предпочел чувствовать тепло, сочащееся сквозь меня. Дожди идут реже, чем в Англии, хотя виденный мною снегопад подтвердил, что осадки здесь – привычное дело.

Париж обладает непоколебимой верой и увлеченностью своим осознанным превосходством; Франция – республика, которая все еще не отбросила своих монархических позиций. Париж пока что является важнейшим городом Франции; куда направляется он, туда и вся страна, политика, мода и все вокруг – но если послушать парижан, им должен следовать и остальной земной шар, иначе эти иностранцы лишь докажут свою неполноценность. Человек вроде меня мог бы подумать: жителям Парижа неизвестно о том, что Наполеону *не удалось* покорить весь мир. Среди большинства городских Сородичей такое отношение слышно даже чаще, чем среди смертных. Так называемый Город Огней, кажется, выстроен, чтобы поражать вновь прибывающих сюда своим элегантным величием, которое при ближайшем рассмотрении рухнет, обнажив трещины на фасадах городских домов и гниль, прячущуюся за ними. Великолепные мощеные булыжником, обрамлены множеством газовых фонарей, освещающих ночь столь ярко, что многим горожанам требуется напоминание о смене дня и ночи. За вычетом парков и зоосадов на окраинах, обустроенных именно ради этой цели, городу не хватает зелени; в этом отношении облик города напоминает Лондон, хотя и не имеет лондонского духа технологического прогресса.

Я могу припомнить лишь немногие города, столь же влюбленные в собственное великолепие. Каталог достопримечательностей Парижа не стесняется своей тяжести: Собор Нотр-Дам, расположенный на острове Сите посредине реки Сены, привлекает бесчисленные тысячи своими

арочными сводами и звоном колоколов. Интересно, но я ощутил полнейшее отсутствие чувств, которые испытал, когда пытался проникнуть в обиталище Монкады в Мадриде. Если и есть крупица истины в этой чуши о «вере», Нотр-Дам растерял всю свою ауру, которой когда-то хвастался. Лувр, бывший парижский королевский дворец, стал домом приверженцев искусства и истории среди смертных и Сородичей, а Инвалиде, построенный для солдат Людовика XI, теперь служит гробницей для маленького французского диктатора.

Несмотря на подлинную историческую и культурную значимость этих и многих других объектов, Париж не намерен позволять им отстаивать собственные достоинства. Триумфальная Арка, площадь Оперы, площадь л'Этуаль, Эйфелева башня – ни одна из этих новых достопримечательностей не имеет для парижан никакого исторического значения, и все же они гордо выставляют их напоказ; так женщина демонстрирует побрякушки, купленные богатым поклонником, вступать с которым в брак она не собирается.

Возможно, у них есть причины пытаться ослепить глаза этой сияющей, хоть и искусственной, красотой. Этот трюк скрывает темную сторону Парижа. Я уже упоминал тот прискорбный, но необходимый факт, что в Лондоне существует Ист-Энд, чтобы оттенить Вест-Энд. Так же и Париж имеет свою гнилую черточку, но не обладает тактом держать ее отдельно. Во всех районах Парижа, за исключением самых богатых, темные проулки и голодающие бедняки видны, как пятна на коже города. Здесь те же нищета, грязь, болезни и преступность, как и везде, возможно, их здесь больше, но горожане не желают признавать этого ни в каком виде – если они сами не погрязают в этих грехах, пытаясь убить тоску, которая столь многие из них находят модной.

И опять же, ситуация среди Сородичей гораздо хуже. Парижские вампиры, будучи донельзя городскими и модными, часто ищут прибежища в жестоких – по меньшей мере, выходящих за рамки – развлечениях. Князь, Франсуа Вийон, принадлежащий к клану Тореадор (мог ли он принадлежать к какому-то другому?), – блестящий лидер и безжалостный враг. В своих владениях он сокрушил попытки переворота в рядах своих подданных, козни ужасающего Шабаша и даже, как мне дали понять, попытку группы смертных ведьм очистить Париж от всех Сородичей (цель, которая мне самому не столь уж противна). Он в определенной степени заинтересован модным сообществом и часто развлекался, создавая тенденции моды, включающие наряды самого неудобоваримого вида; ему нравится прощупывать, до каких пределов готовы дойти отчаянные мужчины и женщины, чтобы приноровиться к своим «стильным» собратьям.

Недавно Вийон предпринял новый ход, нечто, способное заставить даже пресыщенных Сородичей навострить уши, если бы они узнали об этом. Князь обзавелся новым увлечением, что само по себе не необычно – однако этот вампир, как мне удалось подслушать в самых личных

ситуациях (ненавистное мне занятие, до которого я никогда бы не унизился, если бы не столь жизненная необходимость) – из клана Цимисхов! Я видел, как она изменяет собственную плоть подобно мокрой глине, чтобы удовлетворить причуды своего любовника – и его плоть также, хотя они всякий раз прилагают усилия, чтобы вернуть ему нормальный облик, прежде чем он покинет будуар. Насколько я могу судить, князь ни в чем еще не предал свою секту, не позволяя своим личным увлечениям пересекаться с его обязанностями, никогда не обсуждая с пассией своих планов; но все же, думаю, приближенные Сородичи не были бы обрадованы, узнай они об этом тревожном, противозаконном увлечении. Их реакция была бы сильнее, если бы они узнали об анклаве Шабаша – состоящем в настоящее время из горстки вампиров, но подающем все признаки роста – избравшей убежищем южный район Парижа. Вийон редко произносит имя возлюбленной, но я полагаю, что однажды услышал, как он называет имя «Саша».

Хотя Париж вмещает значительную популяцию вампиров Носферату – я обнаружил, хотя этого можно было ожидать, что они, в сущности, самый многочисленный клан города, за исключением Тореадор, – эти ужасные создания по большей части воздерживаются от ночной политики Парижа. Не могу сказать, вызвано ли это их собственным желанием или отказом Вийона иметь с ними дело, но они, наряду с малым количеством Бруха и чокнутыми Малкавианами, безусловно, являются хозяевами ночи в бедных и угнетенных районах города, вне зависимости от любых обратных заявлений князя. Имеет место и растущее число мерзких Последователей Сета, без сомнения, привлеченных в город запахом распущенности местных Сородичей.

Исследуя запутанные канализационные системы под Парижскими улицами, я был поражен, обнаружив, что Носферату – не единственное сообщество Сородичей, их населяющих! Не так далеко от собора Нотр-Дам я нашел целое «крыло» канализационных ходов, измененных коренным образом. Выше уровня воды были устроены комнаты, украшенные коврами и гобеленами там, где влага вряд ли попортит их. Два или три зала побольше даже могли похвастаться деревянными танцевальными площадками и хрустальными канделябрами! Я заинтересовался: кому могла потребоваться такая роскошь в сердце всей этой мерзости?

Разумеется, вампирам клана Тореадор. Маленькая их котерия, презревшая даже те нечеткие моральные ограничения, свойственные основной массе Сородичей города, была изгнана около двух десятков лет назад указом князя Вийона. Вместо того, чтобы бежать, эти вышедшие из подчинения вампиры предпочли уйти в подземелья и там продолжать заниматься своим «искусством».

Если бы у меня был желудок, все его содержимое отправилось бы наружу от созерцания их изысканий. Эти Тореадор создают свои объекты искусства из плоти живых мужчин и женщин, похищенных на

улицах города. Их жизнь поддерживают регулярные глотки крови Сородичей, что придает им нечеловеческую выносливость; сами же они изрезаны и деформированы подобно живым скульптурам, а некоторые в буквальном смысле сшиты или свинчены в позах, которые показались их мучителям-вампирам эстетически приятными. Одна несчастная супружеская пара, все еще одетая в остатки свадебных нарядов, была буквально сшита друг с другом в издевательском подобии любовного акта. Я вздрагиваю от мысли об ужасах, которые могли бы устроить эти создания, если бы когда-нибудь обрели дар Цимисхов к лепке плоти, и я благодарен, что им неизвестно о недальновидности самого Вийона.

Обладай я каким-либо способом известить Вийона о своем присутствии, я сообщил бы ему о нечестивых созданиях, прячущихся прямо под ногами, чтобы он искоренил все это и даровал милосердную смерть их страдающим жертвам. Однако же я не могу сделать этого, не подвергая опасности иные мои изыскания. Хотя это разрывает мое сердце и душу, я должен предоставить тех бедняг их судьбе, и молиться Господу, чтобы нашелся спаситель, который освободит их.

Мне на ум приходит мысль. Гниль под налетом красоты и элегантности, скука, приводящая к извращенным развлечениям жесточайшего сорта – Париж будто бы скроен по мерке для Сородичей, думаю, потому они и совпадают в столь многих качествах.

Берн, Швейцария

Я решил предпринять недолгую поездку на восток и коротко навестить Берн, вместо того чтобы отправиться из Парижа на север, как я изначально планировал. Это позволит мне избежать необходимости возвращаться сюда в ближайшем будущем.

К счастью, путь из Парижа в Берн проходит через западную часть Швейцарии, один из немногих регионов страны, где не господствуют Швейцарские Альпы. Во многих районах горы невозможно пересечь, но мой маршрут ведет меня точно между Бернскими Альпами на юге и горами Юра на северо-западе. Это относительно равнинная местность включает еще и центр страны, простираясь от Женевского озера на юго-западе до Констанцкого озера на северо-востоке. Так называемое Швейцарское плато все же достаточно холмистое, и его пересекают многочисленные потоки и речные долины, включая Рейн и его различные притоки.

В зимние месяцы здесь преобладает *бизе* – холодный северный ветер, отчего становится довольно-таки холодно. И все же в этих местах лучше, чем к северу и на возвышенностях, где температура падает еще ниже, превращая простой холод в пронизывающий до костей мороз. Часто идет снег, но на плато его меньше, чем в горах.

Берн расположен на мысе над резким изгибом реки Ааре, которая

обегает город с трех сторон. Город может похвастаться большим собором, несколькими музеями и Бернским Университетом. Самой странной достопримечательностью города, однако, наверняка является Баренграбен, или Медвежья Яма. В этом провале под открытым небом живут несколько медведей, которых жители Берна содержат в качестве талисманов и живых символов. (Проницательному читателю можно и не рассказывать, что здесь же время от времени обитает один из городских Гангрелов, ужасное косматое создание по имени Криспин Шаффнер).

Швейцария лишь недавно приняла новую конституцию после различных вторжений (организованных нашим дорогим французским другом Наполеоном) и множественных гражданских конфликтов прошедшего столетия. Хотя правительственная система необычна – она дает беспрецедентную власть отдельным кантонам и коммунам, – новая конституция скорее усилила, нежели отменила стремление швейцарцев удерживать нейтралитет в мировых политических проблемах. Княгиня Берна, некая Пуриссима Гьесс, извлекла свои выгоды из политической позиции ее страны и выстроила свою систему влияния и репутацию, в качестве посредника в прочих делах Сородичей. Ей удалось уладить конфликты между старейшинами Камарильи, и даже столкновения, вовлекшие некоторые независимые кланы (как, например, Джованни в соседней Италии). Разумеется, те, кто пользуется ее услугами, впоследствии оказываются у нее в значительном долгу, но, поскольку княгиня неизменно (и мудро) требует меньше, чем они потеряли бы в случае неразрешенного конфликта, ошеломляющее число местных Сородичей находят применение ее талантам. Тем не менее, я слышал, что княгиня Гьесс сама держит ответ перед более старым вампиром по имени Гийом, имеющим определенное влияние на всю страну. Увы, я не смог узнать ничего более об этом загадочном «сверх-князе».

Не могу не поразмыслить над тем, что Гьесс стала бы делать, если бы враждебная группировка отказалась признавать ее нейтралитет. До сих пор она, насколько мне известно, не сталкивалась с вампирами Шабаша в каком бы то ни было количестве; Швейцария окружена регионами, где главенствует Камарилья (кроме Северной Италии), и враждебная секта имеет мало шансов атаковать страну хоть какими-нибудь силами. Большую часть страны занимают Вентру и Бруха, есть также значительное число Тореадор, Тремеров и полуживотных Гангрелов. Будет интересным понаблюдать, сколь долго княгиня Гьесс сможет поддерживать свою уравновешивающую деятельность, особенно если Шабашу удастся внедрить в Берн больше своих агентов, чем единственная стая, прячущаяся там сейчас.

Также мало чего стоит тот факт, что хотя Берн – да, в общем, вся Швейцария – в основном подчинена Камарилье, значительное число вампиров Джованни действует по всей стране. Интересы Джованни, похоже, ограничены растущей швейцарской банковской сферой, и их путь редко пересекается с княгиней Гьесс и другими местными Сородичами, за исключением финансовых вопросов. К настоящему

времени всякое имевшее место взаимодействие было относительно бесконфликтным.

Брюссель, Бельгия

Бельгия часто оказывалась наградой для более крупных стран и за свою травматическую историю по нескольку раз побывала под властью Франции, Голландии и Испании, и всеэто за два прошедших века!

Столица страны, Брюссель, – удивительно привлекательный город, несмотря на все войны, происходившие вокруг. Он делит с соседями зону умеренного климата, лишенную экстремальной температуры или осадков. Витражи собора Святого Михаила и Святой Гудулы просто потрясают, изумительное соединение искусства и архитектуры, сохранившееся с XIII столетия. Не менее поражают королевский дворец, служивший оплотом монархии (когда этот строй имел здесь место), и Брюссельский университет, впечатляющий как объект осмотра и как источник знаний и просвещения для всех. Если бы я позволил себе, я бы днями блуждал в Королевской библиотеке, Королевском музее изящных искусств, или любой из нескольких академий медицины, науки, или высшего образования. Даже порт возле Вилвоорда имеет не столь дурную репутацию, как многие подобные районы в других описанных мною городах.

В сущности, я не намеревался останавливаться в городе; однако Брюссель – узел огромного числа железнодорожных путей, и, поскольку мой путь на север вынужденно пролегал через него, я решил отложить отъезд на время, достаточное, чтобы осмотреться. Теперь я благодарен себе за принятое решение, ведь в дополнение к короткому, но впечатляющему путешествию по славному городу, я также выяснил нечто ранее неизвестное о местных Сородичах.

Хотя поверить в это невозможно – как и скрыть такое! – Сородичи Брюсселя, похоже, поразительно свободны от борьбы между остальными вампирами. Соперничество, предательство, тонкие манипуляции – все эти вещи, которые я считал естественной частью натуры Сородичей, так же как и самую потребность в крови – в этом городе отсутствуют в каком-либо виде. Княгиня, Мадмуазель Камилла Дюшес, принадлежит к клану Вентру. Ее Первородные – еще всего два вампира, Бруха Гай Бургундский и Людмила ван дер Хольст из клана Малкавиан. Если слухи и сплетни правдивы, они никогда не вступали в споры по каким-либо крупным вопросам; и так же нечасты конфликты среди Сородичей, над которыми они главенствуют. В Брюсселе привечают даже Шабаш, пока те не нарушают мира – и прибывающие сюда этого не делают. Такое небывалое сотрудничество без соперничества не только не встречалось мне среди Сородичей; более того, они распространяют его за пределами своего города, объединяя усилия с другими владениями Бельгии и даже с многими городами Голландии! Я даже не возьмусь гадать, как такие вещи возможны, но

они поднимают мое мнение о Сородичах в целом. Если уж эти существа могут работать бок о бок наравне, возможно, этому могут научиться и остальные.

Я остался бы, чтоб узнать еще больше – но в мои намерения входила, как я уже упоминал, лишь краткая остановка.

Какова цена мира?

Наш уважаемый автор, возможно, в меньшей степени поддерживал мирное взаимодействие брюссельских Сородичей, если бы знал об истинной его причине.

Малкавиан Людмила ван дер Хольст – имя, которое ни в коей мере не является ее настоящим – значительно старше, чем притворяется. По сути, она жила в этих местах еще до появления здесь в VII веке первых галльско-римских поселений. Эта Малкавиан с самого начала нацелилась на то, чтобы не позволить пришлым Сородичам разрушить свой дом – и она владеет своим вампирическим даром и мощью крови в достаточной мере, чтобы осуществить свои намерения.

Факт, что Людмила ван дер Хольст располагает столь огромной силой, ужасает – вернее, он мог бы повергать в ужас, если бы о нем знал кто-либо еще. Но поскольку дело обстоит именно так, она использует свою мощь, лишь чтобы махинации Сородичей рядом с ней оставались незаметными – и даже позволяет Камилле Дюшес оставаться у власти.

Пожелай ван дер Хольст проявить большую активность в брюссельской ночи, не было бы возможности остановить эту силу, и никто не может с точностью предсказать, сделает ли она это в ближайшее время. В конце концов, она – Малкавиан…

Амстердам, Нидерланды

Я всегда питал нежные чувства к Голландии. Голландцы населяют столь небольшую, захолустную страну, и все же прилагают столь неподдельные усилия к тому, чтобы шагать в ногу с империями, раскидывая свои крошечные колонии по всему миру и с готовностью перенимая все средства технологического прогресса. Это почти что умиляет, как наблюдение за ребенком, искренне копирующим поведение родителя. Их упорством нельзя не восторгаться.

Нидерланды подвергались завоеванию и переходили из рук в руки подобно мячу в игре; поскольку Бельгия была частью Голландии каких-нибудь шестьдесят лет назад, а я уже говорил о бурной истории этой страны, я не вижу нужды повторяться. Сойдемся на том, что Нидерланды испытали на своей шкуре столь же враждебное отношение, как и Бельгия – и, как их бывшие собратья, преодолели его с почти

британскими изяществом и стоицизмом.

Амстердам – пленительный город, который я мог бы с удовольствием исследовать целыми днями, даже если бы я вовсе не интересовался местными вампирами. Не являясь более столицей страны, он все еще остается сердцем и душой Голландии. Город по сути состоит из множества крохотных островков, разделенных реками и каналами и соединенных настоящей паутиной мостов. Сородичи Амстердама приняли эту необычную планировку и приспособились к ней: каждый остров является доменом одного вампира, и никто не может «браконьерствовать» на его территории (не то чтобы такое вторжение в чужие владения кому-либо требовалось, ведь количество незанятых островков все еще значительно превышает число местных Сородичей). Это не только способствует меньшей конкуренции среди местных, но и значительно облегчает задачу обнаружения чужака – например, вампира из Шабаша – прибывшего в город, поскольку князь Кастеляйн весьма строго отслеживает занятые территории, а также те, которые, предположительно, свободны от вампиров.

Иоганнес Кастеляйн, старый Вентру, очевидно, не раз уже отказывавшийся от возможности продвинуться вверх в иерархии Камарильи (несколько десятилетий назад его персону, по всей видимости, рассматривали в качестве кандидата в «юстициары» - с этим титулом я пока что не знаком; Кастеляйн отказался, к крайнему удивлению своих собратьев). Князю помогают его дитя, Арджан Вурхайс, а также еще один Вентру, Ян Питерзун, не связанный с ними родством, и фатоватый Тореадор по имени Винсент, который, думаю, гораздо более уместно смотрелся бы на улицах Парижа, чем здесь.

Также я заметил странное создание, обитающее в западной части города. Полагаю, она должна бы принадлежать к клану Носферату, поскольку, воистину, более ужасного существа я не встречал еще среди Сородичей; пожалуй, что она еще хуже, чем прочие из ее клана, поскольку выглядит она как гниющий труп. Я наверняка бы последовал за ней и постарался бы выяснить о ней больше, однако по действиям другого, местного, призрака я понял, что она может видеть нас. Я предпочел проявить благоразумие и оставить ее в покое.

Сородичи Амстердама, да наверное, и всей Голландии, похоже, рассматривают вампиров Бельгии (а также и Люксембурга, который я не имел возможности посетить) в качестве друзей и союзников. В случае, если кто-то извне будет угрожать всеобщему благосостоянию (например, некие «существа», что бы это ни было, которые, по их утверждению, несколько месяцев шатались по региону двенадцать лет назад), они более, чем кто-либо другой, способны работать вместе. Я утверждал ранее, во время путешествия по Бельгии, что имею высокое мнение о тех Сородичах, кто смог отбросить свои разногласия. После некоторых размышлений я должен, однако, изменить предыдущее свое утверждение. Мне внезапно пришло на ум, насколько больший вред

Сородичи могли бы причинить миру смертных, если бы их не сдерживали их бесконечные манипуляции в стремлении к власти; думаю, я предпочел бы все-таки, чтобы они сражались друг с другом.

Копенгаген, Дания

Сначала поездом, а затем на корабле я проехал мимо многочисленных городков и островов, составляющих территорию Дании, чтобы в конце концов оказаться в Копенгагене, на острове Зеландия. Сам город расположен на двух островах, составляющих его большую часть; меньшая же, также называемая Кристиансхавн, лежит на острове Амагер и соединена с другой частью мостами. Это, без сомнения, довольно странная и неэффективная планировка для столицы.

Порт, обеспечивающий значительную долю экономической полезности города, выходит на главную площадь, называемую непроизносимым словом Радхуспладсен, полную всевозможных лавок и торговцев. На северную сторону площади выходит богатый район Копенгагена, включающий королевский дворец; еще дальше на север все еще располагается *Фрихавн*, или «свободный порт», построенный лишь несколько лет назад для большего развития городских торговых путей. Город довольно привлекательно окружен, в числе прочего, садами и современными бульварами; все они были разбиты на месте древних оборонительных сооружений, срытых в 1863 году. Более насыщенный культурно, чем можно ожидать, Копенгаген вмещает множество культурных объектов, в числе которых (если назвать лишь немногие) – дворец Принсенс (где размещается Национальный музей северных древностей), дворец Шарлоттенборг (дом Академии искусств), музей Торвальдсена, Королевская датская академия наук и литературы, а также большое количество учебных центров, включая три университета. Копенгаген столь богат, что подлинную жалость вызывает тот факт, что обстоятельства потребовали от нас бомбардировать его во время войн с Наполеоном. Я благодарен за то, что большая часть его культурных сокровищ осталось невредимой.

Княгиня Копенгагена, еще одна Вентру, по имени Армина Йоргенсдаттер, использовала культурное богатство Копенгагена постыдным и вместе с тем свойственным Сородичам способом. Все иностранные вампиры, кто хотел бы воспользоваться изобилием города, должен присягнуть княгине с просьбой о покровительстве, будь это Тореадор, прибывший ради культуры, Тремер, стремящийся в Королевскую библиотеку, Гангрел в поисках старого наследства, или кто-либо другой. Возможно, неудивительно, что Йоргенсдаттер обнаруживает свои действия менее чем эффективными, ведь многие такие просители предпочитают попросту направиться куда-либо еще, чем соглашаться с ее требованиями.

Местные Сородичи, кроме княгини и ее Вентру, преимущественно состоят из небольшого числа скандинавских Гангрел, Тореадора,

которые, кажется, вездесущи во всех «цивилизованных» городах и, что странно, капеллы Тремеров на острове Амагер. Я слышал мнение, что эти колдуны изучают и практикуют магию, основанную на древних рунических писаниях викингов.

Не обнаружив здесь никаких особенных знаний – местные Сородичи кажутся столь же погруженными в себя, как и все, с которыми я сталкивался до сих пор – я отправился искать путь через пролив Эресунн в Швецию.

Стокгольм, Швеция

Мне дали понять, что погода в Швеции в летние месяцы чрезвычайно комфортна, оказываясь не совсем похожей на лондонскую в отношении температуры (хотя здесь выпадает гораздо меньше дождей, чем на моей почтенной родине). Так, зимы здесь очень холодные, весьма морозные даже в самой южной части страны. Я благодарен по меньшей мере за то, что мне не требуется путешествовать дальше на север; в гористых северных регионах снег идет гораздо чаще, чем здесь.

Швеция вместе со своими соседями Норвегией и Финляндией, по-видимому, остается большей частью во власти Камарильи – в первую очередь потому, что Шабаш не видит особой важности в попытках освоения этого региона. Не то чтобы я их в этом сильно винил; Скандинавия, со всем своим может быть и богатым прошлым, современному, прогрессивно мыслящему человеку крайне малоинтересна.

Во время пребывания в Стокгольме меня озадачило весьма малое количество Сородичей в городе. То есть, вампиров в Стокгольме чуть меньше, чем можно предположить по количеству смертного населения – а те, кто обитают здесь, кажутся подавленными, не желающими проводить много времени на улицах. Поначалу я посчитал это лишь особенностью местных Сородичей. Позже я узнал, что дело не в этом.

Расположенный на озере Меларен, Стокгольм имеет такую же странную географию, как и столь многие из этих городов севера. Имеется в виду, что он, вместо того чтобы занимать единый кусок земли, раскинулся по множеству островов и прилегающему участку материка. Город гордится кружевом протоков, которые, хотя и менее замысловатые, чем в Амстердаме, но тем не менее обеспечивают и транспортировку, и уникальные черты, помогающие горожанам укрепить свою гражданскую гордость. Они же, однако, отделяют друг от друга множество политических и религиозных структур. Королевский дворец расположен на острове Стадхольмен; Риддархольмская церковь, в которой преданы земле многие покойные монархи страны и где обитает немало древних духов – стоит на острове Риддархольмен, а здание парламента высится на третьем острове, называемом Хельгеандсхольмен. Хотя Стокгольм и не так изобилует подобными

учреждениями по сравнению с Копенгагеном, он все же может похвастаться своими университетами, музеями и галереями, прославляющими скандинавские и идущие от викингов корни королевства.

Швеция является домом для огромного количества звероподобных вампиров клана Гангрел, которые также составляют значительную часть Сородичей Стокгольма, хотя никто из них не обладает реальной политической властью в городе. Одна из них, по имени Сив – выглядящая необыкновенно по-человечески, несмотря на собственные утверждения о своем древнем возрасте – похоже, служит кем-то вроде связного или посланника между своим кланом и двором князя Виклунда. Эти отношения, обычно мирные, насколько этого можно ожидать от связей между Сородичами, в последнее время испортились. Серия нападений, организованных негодяями-вампирами, называемыми «анархами», потрясла Скандинавию, и многие напрямую возлагают вину за это на местных Гангрелов. Предупреждения Сив о «движении древних сил» и неизбежном «пробуждении Избравших Убийства» не несут смысла ни для меня, ни для кого из тех местных Сородичей, чье обсуждение мне довелось услышать.

Сам Олаф Виклунд, о чьем клане при мне никто не заговаривал, похоже, обладает огромной личной силой, но малым влиянием. Большая часть его связей в политике смертных проходят исключительно через шведскую королевскую семью. По мере того, как монархия уступает власть парламенту, а Швеция играет все меньшую роль на мировой арене, влияние Виклунда тает подобно туману. Если бы мне пришлось выдвигать предположения об окончательной судьбе Сородичей Швеции, я бы сказал, что ожидаю либо их присоединения к значительно более агрессивному норвежскому сообществу, либо полного забвения в своей секте вследствие замкнутости и незначительности.

За какие-то часы до отбытия мне удалось подслушать разговор, который в конце концов пролил каплю света на странное поведение (и малую численность) местных Сородичей. Вампиры не решаются говорить об этом, возможно, из суеверного страха привлечь внимание, но оказывается, что Швеция – а по сути, и вся Скандинавия – логово клана оборотней, гораздо более жестоких, чем прочие подобные создания, о которых шепчутся вампиры других земель. Эти чудовищные создания странствуют стаями, разрывая в клочки Сородичей, которые смеют шататься за пределами городов, и даже предпринимают время от времени вылазки в Стокгольм, чтобы отыскать вампиров, против которых они, кажется, таят некую злобу. Именно по этой причине число Сородичей здесь столь мало, и выглядят они постоянно встревоженными. Я питаю крайне мало симпатий к Сородичам, но надеюсь, что эти ликантропы не окажутся еще более худшим бичом по отношению к смертным обитателям региона, чем сами вампиры. О последних можно сказать хотя бы то, что они, по меньшей мере, часто оставляют свою жертву в живых. Сказать то же самое о первых,

ненасытных чудовищах, нет никакой возможности.

Христиания[12], Норвегия

Норвегия, в некотором роде, является государством в государстве. Находясь номинально, согласно Кильскому мирному договору 1814 года, под властью короля Швеции Оскара II – хотя договор этот, нужно отметить, не был принят норвежцами по собственному почину – эта страна имеет собственный флаг, свои вооруженные силы, правящий орган, называемый Стортингом, и национальную гордость. Если быть кратким, Норвегия считает себя полностью независимой во всем, кроме названия, и этот статус был подтвержден в 1884 году, когда стране удалось с помощью политических маневров заставить короля Оскара отказаться от конституционных изменений, которые дали бы королевской семье право распустить Стортинг.

Те, кто считает всю Скандинавию вымерзшей пустошью (как, признаться, думал и я до приезда сюда), часто бывают удивлены, обнаружив, что низинные регионы страны, включаю ее столицу Христианию, обладают сравнительно мягким климатом. Мне дали понять, что этот факт имеет отношение к океанским ветрам и течениям. Не стану утверждать, что зима здесь приятна, так как температура держится ниже нуля большую часть сезона, но ужасные морозы тут не трещат. Летом здесь теплее, чем на моей родине. Мне, однако, поведали, что с продвижением на север климат становится гораздо более враждебным и холодным.

Вдобавок к материковой территории Норвегия заявляет права и на значительное количество крохотных островков, засоряющих воды Северного и Норвежского морей вдоль ее побережья. Интересно будет отметить, что, если подсчитать длину берегов всех фьордов, то Норвегия окажется обладательницей самого большого пропорционального отношения длины побережья к площади среди всех стран мира. И ничего удивительного нет в том, что море играло и продолжает играть столь большую роль как в истории этой страны (широко известные налетчики-викинги раннего и позднего Средневековья), так и в ее экономике (разумеется, я имею в виду торговлю и рыболовство).

Жители самой Христиании (которая называлась Осло до 1624 года, когда король Кристиан IV отстроил город после страшного пожара) – отважный народ, ведущий происхождение от викингов. Город расположен у оконечности Осло-фьорда, на реке Акер, и служит одним из главных морских портов Норвегии. Как и ее собрат Стокгольм, Христиания располагает многими музеями – большинство которых посвящено искусству и истории Норвегии – а также крупным университетом. Кроме того, как другим скандинавским городам, ей не хватает множества технологических улучшений и признаков торжества науки, которые отмечают Лондон и другие города, близкие к должному

уровню цивилизации.

С культурной точки зрения, мне показалось интересным то, что Норвегия, хотя и подвластна технически шведской монархии, в отношении Сородичей скорее близка к обратному. Я имею в виду то, что вампиры Христиании, например, гораздо более могущественны вместе взятые, чем стокгольмские, и я несильно бы удивился, если бы последние в конце концов оказались подчинены первым.

Норвегия не испытывает недостатка в оборотнях, которые мучают шведских Сородичей, однако у норвежских вампиров, похоже, иметь дело с ними получается лучше, по крайней мере в самой Христиании. Не будет совсем уж неверным сказать, что Христиания может похвастаться двумя князьями Сородичей, сотрудничество которых в некотором отношении сходно с властителями домена Белфаст. В отличие от ирландской парочки, которая, похоже, делит свои обязанности довольно-таки случайным образом, сферы ответственности хранителей Христиании очерчены весьма строго.

Агнетта Саннрсте официально носит титул княгини. Она, я полагаю, принадлежит к клану Вентру и отвечает за ежедневное – возможно, правильнее будет сказать, еженощное – управление доменом Христиании. То есть, именно она созывает собрания Первородных, выносит решения по таким вопросам, как территориальные споры и области пропитания, согласовывает действия с городскими Вентру, Тореадор и Носферату.

Ее, так сказать, «партнер» - некто по имени Равик Арвидсен. Хоть убейте (да простит меня читатель за использование подобного выражения), но я не могу сказать, относится ли это существо к клану Носферату или же Гангрел. Его плоть имеет фактуру копченого мяса, глаза дикие – все эти его дефекты выглядят не столько зверскими чертами, а лишь уродством, что породило во мне подозрения о его родстве с Носферату, но при всем том его навыки и мастерство использования умений Сородичей скорее подходят Гангрелам. К кому бы он ни принадлежал, его сопровождает значительная группа вампиров Гангрел, и в его обязанности, очевидно, входит защита Христиании от внешних угроз, как от местных оборотней, так и от нападений негодяев-анархов, которые становятся все более частыми по всей Скандинавии (По моему опыту, другие князья имеют собственных блюстителей закона и защитников, называемых архонтами или шерифами; но Арвидсен – я более чем уверен – не один из них. Там, где дело доходит до драки, его влияние превосходит даже влияние Саннрсте).

Оба названных Сородича имеют связи и союзников в других норвежских и шведских городах, и я думаю, что Саннрсте могла бы водить в прошлом некое знакомство с князем Стокгольма Виклундом (Я основываю это мнение на нескольких случаях, когда Саннрсте

упоминала Виклунда по имени и весьма бесцеремонно рассуждала о прошлых делах этого шведа. Я не могу рассуждать о том, каковы в действительности могли быть эти отношения).

Среди местных Сородичей, имеющих в большинстве своем арийскую внешность, одно существо выделяется как рыба в водном потоке. Эта вампирша называет себя «Ганглот» - конечно, это не настоящее ее имя, а скорее острота, наверняка не приветствуемая местными, ведь Ганглот – имя служанки норвежской богини смерти Хель. Эта дама неопределенного происхождения имеет более темную кожу по сравнению с местными жителями. Это, в общем, неудивительно, так как я полагаю, что несколько скандинавских Сородичей происходят из клана Последователей Сета. Оба правителя знают о ней, и явно выносят ее присутствие, если не привечают ее. Мне не удалось выяснить мотивы ее пребывания в Скандинавии, но понятно то, что она увлечена изучением норвежской мифологии, сосредоточившись на Ёрмунганде, великом змее Мидгарда. Возможно, она ищет параллели с «змеиными» традициями ее собственного клана, хотя я не могу предположить, какой цели могут служить эти исследования.

Хельсинки, Финляндия

Очередная страна, обращенная в провинцию, так называемое Великое княжество Финляндское, было передано России шведами в первом десятилетии этого века. Поскольку культура Финляндии, в зависимости от региона, весьма похожа либо на скандинавскую, либо на русскую, я не стану долго задерживаться на этом предмете.

Эта территория, как и ее соседи, умеренно холодна на юге, и с продвижением на север температура становится все ближе к арктической. Во всей Скандинавии ночи летом коротки, а зимой длинны; здесь это еще более выраженно, ведь даже юг Финляндии расположен севернее Стокгольма или Христиании. Улицы города Хельсинки необычно просторны, а здания представляют собой пленительное сочетание средневековой и современной архитектуры. Некоторые из наиболее любопытных построек – те, на исследование которых я потратил бы значительно больше времени, если бы не торопился миновать город – это Кафедральный лютеранский собор, древняя лютеранская церковь[13] и Хельсинкский университет, переведенный из города Турку в 1828 году.

Хельсинкские Сородичи, исходя из моего опыта, – абсолютно уникальное явление. Многие вампиры используют смертных в качестве слуг и посредников. Эти проклятые души – упыри, разумеется, – питаются кровью своих хозяев и получают нечестивую силу. Большинство Сородичей относятся к этим существам как к рабам или игрушкам, или, в лучшем случае, как к забавным домашним животным. Никогда раньше я не видел, чтобы хозяева относились к упырям достойно, но здесь, в Хельсинки, те и другие равны между собой! Князь

Туомо-Маркус Сампса председательствует в совете, похожем на совет Первородных, но состоящем из трех Сородичей и трех упырей! А собственный упырь Сампсы по имени Ээва (я так и не узнал его фамилии) говорит от имени князя.

Мне стало интересно, отчего такая перемена в обычаях Сородичей? Вычислить ответ оказалось не так уж сложно. Сородичи города Хельсинки – да и всей Финляндии, и большей части Скандинавии – значительное время проводят во сне. Летом солнце здесь может не заходить за горизонт месяцами. На протяжении этих периодов времени Сородичи полностью зависят от своих смертных слуг. Хотя мне известно, что кровь Сородичей часто порождает нечестивую верность в тех, кто отведает ее, я, конечно, могу понять и мудрость, выказываемую этими вампирами, когда они обеспечивают довольство своих слуг.

Санкт-Петербург, Россия

Мое решение добраться до Санкт-Петербурга поездом оказалось удачным. Хотя сейчас зима доживает свои последние дни, значительная часть городского порта оказалась забита льдинами! Поезд двигался к юго-востоку от Хельсинки, и меня поразило, что погода становилась все холоднее, а не теплее. Санкт-Петербург возведен на обоих берегах река Невы, а также занимает несколько речных островов. Когда я впервые прибыл в Скандинавию, я удивился столь странной планировке города. Теперь я нахожу ее почти что естественной, хотя и гораздо менее логичной по сравнению с обычной – для моего ума.

Подобно Амстердаму, Санкт-Петербург разделен множеством водных протоков на части, которые соединяются друг с другом сотнями мостов. Главный район города – его центр, если вам угодно – расположен на южном берегу Невы. Он представляет собой почти что остров, так как на востоке и юге отделен еще одной рекой, Фонтанкой. Здесь можно найти Мариинский дворец, построенный для дочери Николая I Марии, как и недавно возведенный Исаакиевский собор. Поодаль к востоку расположено странное учреждение, основанный Екатериной Великой Смольный институт – пансион для девушек и молодых дам из высшего общества (многие из которых, о чем я пишу со смущением, служат значительных размеров стадом для неизвестного Носферату, поработившего директрису этого заведения). Неподалеку, если двигаться вверх по реке, стоит Зимний дворец, сезонная резиденция русских правителей. Еще выше по течению находится Петропавловская крепость, в лабиринте подземелий которой содержатся политические заключенные, а в ее черте расположен Петропавловский собор – усыпальница царей. Даже образованный читатель этого отчета, полностью осведомленный о странных созданиях этого мира, не поверил бы мне, расскажи я о некоторых из духов, встреченных мною в этом месте.

Несмотря на всю враждебность климата и всю чуждость этого места

для меня, сам город чудесен своей инородной красотой, смешанной с западным влиянием. За время, прошедшее после 1885 года, новый порт обеспечил приток торговцев и коммерсантов, и предприятия, принадлежащие иностранцам, процветают. И все же никто бы не назвал по ошибке этот город западным, так как влияние далекого Востока также видно в местной архитектуре. Дворцы города и его высокие соборы, многие из которых хвастаются круглыми куполами или же «луковками», блестящими в закатном свете солнца, чрезвычайно эффектны. Санкт-Петербург представляет собой соприкосновение конфликтующих цивилизаций, которое, как в зеркале, отражается в самих его обитателях. Россия, кажется, не определилась со своим местом в мире, и неравенство между благородным и простолюдином, богатым и бедным бросается в глаза гораздо ярче, чем на границе Вест-энда и Ист-энда в Лондоне. Царь Александр III в последнее время поощряет возврат к тому, что, за неимением лучшего термина, можно назвать «русскостью». Я не могу оценить возможное влияние этого на торговлю страны с другими государствами, но вряд ли это сулит что-либо хорошее иностранным дельцам Санкт-Петербурга.

Расхождение между благородными и простолюдинами существует и между «высшими» и «низшими» Сородичами города. Хотя вампиры до эпохи Петра Великого, как правило, игнорировали Россию, они, без сомнения, наверстали упущенное за прошедшие полтора века, запустив когти практически в каждый аспект русской жизни так же прочно, как и где-либо еще. Некоторые даже наладили связи с членами семьи царя Александра. Княгиня Евгения Безуевая, приличная русская вдова, которая, похоже, таилась на задворках царской семьи на протяжении целых поколений, правит своим доменом так, как если бы действительно происходила из древнего благородного рода – устраивает балы, называет себя «наше величество» и вообще помыкает всем подряд. Хотя сама она принадлежит к клану Вентру (как я полагаю), ее «двор» по большей части состоит из вампиров клана Тореадор, многие из которых увлечены русской культурой. Первородный местных Тореадор даже не родом из России, о чем ясно говорит его имя – Пьер Монтро.

Как и многие князья, чья власть над владением далеко не так крепка, как кажется им самим, княгиня Безуевая совершенно отказывается признавать растущую угрозу своей власти со стороны подданных – в данном случае, вампиров. Почти что половину Сородичей Санкт-Петербурга составляют Бруха, и многие из них недовольны правлением как княгини Безуевой, так и царя Александра III. Возглавляемые Антонином Зилхой и Светланой Петровой, Сородичи «низшего общества» медленно, но верно выстраивают собственное влияние, но не среди знати, а меж бесправных и простолюдинов. Если бы противостояние началось следующей ночью, я не был бы уверен, кто из упомянутых вампиров – Безуевая или Зилха – смог бы получить более сильную поддержку смертных.

Есть и другие создания, таящиеся в русских ночах, угрожающих правлению Безуевой куда сильнее непокорных Сородичей. В течение первого года строительства Санкт-Петербурга от голода и холода погибли сотни тысяч рабочих, и многие из них все еще обитают здесь, подобно мне, стремясь покончить с незавершенными делами. По мерзлой русской тундре и густым лесам рыскают оборотни, хоть и менее враждебные, чем скандинавские, но все же опасные для местных Сородичей. На окраинах Санкт-Петербурга я видел вампиров, непохожих на виденных мною ранее, да и ни на кого из Сородичей, изученных мной до этого. Эти вампиры, все без исключения имеющие восточную внешность, похоже, удовлетворены простым наблюдением за городом, и я искренне убежден, что местные вампиры остаются в полном неведении о присутствии иных созданий.

Наиболее же странными, с моей точки зрения, являются волшебные создания, которые для меня выглядели похожими на тех, что я видел в Ирландии. Сам я никогда не наблюдал этих существ, но слышал множество рассказов и от Сородичей, и от смертных, кому не удалось оставить подношения или кто плохо отзывался об этих непонятных духах. В большинстве случаев эти несчастные исчезли без следа – или, что происходит чаще, их возлюбленные таинственным образом пропали из безопасных жилищ и запертых спален.

Варшава, Польша

К исходу столетия Польша перестала существовать как независимый объект, и хотя ее собственные революционеры и мнимая поддержка Наполеона на время освободила отдельные части страны, Венский Конгресс, прошедший после поражения Наполеона, разделил страну между Россией, Пруссией и Австрией. Поляки взбунтовались вновь, но русские в 1831 году сокрушили их восстание. Последующие выступления и мятежи возникали в 1846, 1848, 1861 годах; самый же крупный бунт 1863 года привел к активным усилиям части русских по подавлению всяких следов польской культуры. Были вывезены национальные сокровища, русский язык стал основным в образовании, римская католическая церковь была запрещена. На некоторое количество лет русская часть Польши мало отличалась от России. Часть страны, отданная Пруссии, пережила «германификацию» в похожей, хоть и менее суровой степени, а вот поляки, ставшие подданными Австрии, испытали более милостивое обращение к себе.

Я излагаю все это в качестве объяснения причин, сподвигших меня на путешествие сюда. Изначально я планировал проехать сквозь Польшу без остановки, поскольку считал, что обстановка там будет мало отличаться от стран, которым ныне принадлежат эти земли. Однако выяснилось, что для расы бессмертных существ, таких, как Сородичи, вполне возможна ситуация, когда их собственные отношения и среда не изменятся соответственно миру смертных вокруг них. Итак, я решил задержаться и кратко обследовать Варшаву, вместо того чтобы

пересесть на другой поезд и продолжить путь.

Варшава является столицей Царства Польского (забавное название, учитывая, что царство это находится под властью России), хотя и эта ее отличительная черта почти что забыта, так как русские полностью поглотили этот регион после мятежа 1863 года. Город лежит в центре бывшей Польши, рассеченный надвое рекой Висла. Реку пересекают многочисленные мосты – частью современные, выстроенные из железа, – соединяющие исторический и торговый районы на западном берегу с жилыми кварталами восточного берега. В городе, особенно в его западной части, много замков и соборов, относящихся к Средневековью.

Сородичи Польши показались мне по меньшей мере такими же противоречивыми, как и смертные вокруг них, существующими в состоянии непрекращающейся борьбы, которая, на мой взгляд, много более жестока, чем в любом другом городе Сородичей, который не расположен непосредственно между территориями Камарильи и Шабаша. Местные Сородичи разделены ни много ни мало на четыре различные группировки.

Нынешний князь, Генрик Ржеготка, властвует доменом в Варшаве на протяжении двух веков – что, конечно, относительно недолго – и все же этот Вентру намерен удержать свое влияние на город и поглощен этой идеей, несмотря на активное сопротивление русских Сородичей. Дамерад Яник, русский дворянин и старейшина клана Тореадор, прибыл сюда вместе с русскими и стремится утвердиться на позиции князя Варшавы. Мысль о том, что местные Сородичи не подчинятся русскому правлению, подобно смертным, доводит его до белого каления, и каждое его усилие нацелено на свержение князя Ржеготки. Это беспрестанное противостояние позволяет остальным двум группировкам Варшавы, значительно меньшим, процветать и воплощать собственные планы.

Группа вампиров Шабаша угнездилась в одном из древних замков Варшавы, полностью подчинив его хозяев своей воле, и стремится обострить постоянную борьбу, с радостью нападая на убежища или агентов одной стороны от имени другой. Их лидера, извращенного Цимисха, имеющего человеческую внешность лишь в самом щедром смысле этого слова, называют Наташенькой. Она утверждает, что ее предки родом из Варшавы, и она сражается за город во имя освобождения захваченных земель. Хотел бы я знать, это на самом деле ее личная вендетта или же акция, проводимая с попустительства Шабаша.

Наконец, в глубине изолированного еврейского квартала города (довольно мерзкие трущобы, которые, как и многие российские территории, подверглось антисемитским погромам) обитает Бруха по имени Итжак бен Абрахам. Древний представитель клана, Итжак

недавно прибыл из Кракова, где уже имеет значительную (хотя и тайную) клику сторонников. Детали намерений Итжака мне неизвестны, хотя он, похоже, сосредоточен на защите евреев от нападок тех, кто их окружает. Группировка Итжака по большей части стоит особняком от остальных трех, и слухи, гуляющие между Сородичей, утверждают, что он выжидает предложения от какой-либо из воюющих фракций. Его участие в конфликте могло бы нарушить равновесие.

В качестве заметки на полях скажу, что в Варшаве, как и в каждом сообществе на своем пути я слышал упоминания о личности, воплощающей ненависть и страх на всей территории Польши. Некий Гедеон Ярославич, древний – и, как я слышал, поистине извращенный – Цимисх обитает в замке на востоке Польши. Никому неизвестны его конечные цели, но он, очевидно, относится враждебно ко всем Сородичам, принадлежат ли они к Камарилье или Шабашу, и даже могущественные вампиры опасаются пересекать его владения.

Берлин, Германия

Берлин и Варшава соединены железной дорогой напрямую, что сделало путешествие более быстрым. Некоторое неудобство мне причинил полный джентльмен, попытавшийся занять выбранное мной место – по несчастью, вагон был переполнен – но каким-то образом мое присутствие доставило ему достаточный дискомфорт, и он двинулся дальше прежде, чем я был вынужден что-либо сделать.

Новое, объединенное германское государство, должен признать, пугает меня. Германские государства всегда неистово отстаивали свою независимость, несмотря на различные экономические связи друг с другом. Их объединение за какие-нибудь восемь лет – удивительное зрелище, устроенное королем Вильгельмом I и канцлером Отто фон Бисмарком. Тот факт, что Пруссия сумела использовать свои войны с Данией, Австрией и Францией, чтобы склонить государства к объединению – хотя именно Пруссия и спровоцировала каждую из этих войн – говорит о превосходных ораторских и дипломатических талантах Бисмарка и о гораздо меньшей проницательности лидеров других государств. Паутина союзов, экономических и военных договоров, заключенных канцлером, чрезвычайно запутанная и далеко простирающаяся, является продуктом изобретательности и мышления в стиле Маккиавелли, которое превосходит многих Сородичей.

По этой причине я заподозрил, что сам Бисмарк, окончательно отошедший от дел после отставки, данной ему императором Вильгельмом II, осведомлен о существовании Сородичей. Кое-кто из вампиров рассказывает, что канцлер был не более чем пешкой Вентру по имени Густав Брайденштайн, однако я считаю это ложью. Насколько известно мне, Бисмарк действовал самостоятельно, хотя нет смысла отрицать, что объединение Германии потрафило амбициям Брайденштайна.

Берлин раскинулся на относительно сухом участке земли вокруг реки Шпрее в северо-западной части Германии; сердце города расположено на западном берегу реки. Разброс температур довольно велик, хотя редко достигает опасных значений как жары, так и морозов, что стало приятной переменой обстановки после некоторых холодных краев, исследованных мною до сих пор.

Митте, или городской центр, вмещает большую часть правительственных зданий, университетов, типографий и финансовых учреждений Берлина (и, разумеется, представляет собой основной интерес Сородичей в городе). С момента своего открытия в 1810 году, Берлинский университет по сути стал крупнейшим центром обучения во всей Германии. Королевский парк Тиргартен лежит к западу от Митте. Большинство городской знати обитает в удаленных от центра районах города; основную часть многоквартирных домов рядом с Митте занимают рабочие близлежащих промышленных предприятий. Должен признать, уровень производства и прогресса Германии очень близок к лондонскому.

Берлин, со своей огромной экономической и производственной мощью, с потенциалом для дальнейшего роста, мог бы показаться землей обетованной для многих Сородичей, но тем не менее город остается, в общем-то, вне открытых конфликтов. Причина этого отнюдь не в избыточной доброжелательности вампиров, а скорее в железной хватке местного князя Густава Брайденштайна. Вместе со своим дитя, Вильгельмом Вальдбургом этот князь, принадлежащий к клану Вентру, строит заговоры с целью удерживать подальше от власти в городе вампиров любого другого клана, а также каждого, с кем он не знаком лично.

Как может предположить мой читатель, это не устраивает прочих местных Сородичей. В городе обитают вампиры кланов Бруха, Тореадор, Малкавиан, Носферату, и все они по-своему стремятся ухватить какую-то долю влияния, которая находится вне досягаемости князя и его собратьев-Вентру. Неправдоподобный заговор прочих вампиров, организованный Антуанеттой из клана Тореадор и австрийским Тремером по имени Маквелл Лдеску, имеет целью открыть Берлин Сородичам других кланов. Хотя они действуют скрытно из страха привлечь враждебное внимание Брайденштайна, их успехи от ночи к ночи крепнут. Лдеску даже тайно помогает Вентру – члену Шабаша Конраду Флейшеру и его стае, передавая ему информацию о том, куда лучше нанести удар, чтобы затронуть интересы князя. Лдеску ведет опасную игру: он должен позволить Шабашу набрать достаточную силу, чтобы отвлечь все внимание князя Брайденштайна, но при этом не позволить секте окопаться так, чтобы ее ростки невозможно было выполоть, когда они сыграют свою роль.

Не все жители Германии – и не все германские Сородичи – довольны объединением государств. Некоторые организации и отдельные

личности, верные какому-либо государству, выдвигают лозунги против единой страны под прусским господством. Большая часть этих потуг незначительна и проходит незамеченной, но есть то, что выделяется из их ряда для того, кто изучает нежить. София Люстиг – Малкавиан, создавшая анти-прусскую (и, что неслучайно, обращенную против Брайденштайна) лигу смертных и Сородичей, а если верить слухам, ряды этой организации могут похвастаться как минимум одним оборотнем! Точная цель, которой надеются достигнуть Люстиг и ее команда, осталась для меня загадкой, поскольку ее союзники – в основном молодые Сородичи, на деле обладающие небольшим влиянием. Однако же, если Брайденштайн продолжит свою драконовскую политику, он в конце концов подтолкнет более могущественных вампиров присоединиться к лагерю Люстиг.

Остаток моего путешествия, в силу сложившихся обстоятельств, будет довольно кривым. Конечно, самая близкая страна, которую я намереваюсь затронуть, – это Австрия, но это потребует обратного движения по уже описанным мной территориям. Вместо этого я намереваюсь посетить Италию, а позже проеду через Австрию с запада.

Игра на чужих разногласиях

Конрад Флейшер далеко не столь глуп, как предполагает Тремер Лдеску – или наш достойный хроникер. На самом деле отступник Вентру хорошо осознает, что Лдеску использует его стаю для достижения собственных целей Тремеров, желая, чтобы Шабаш нес все бремя внимания князя, в то время как прочие угнетенные вампиры смогли бы подняться и занять свои законные места во власти.

На все это Флейшеру откровенно наплевать, пока он получает необходимую ему информацию. Шабаш действует гораздо более скрытно, чем кто-либо из местных может вообразить: сведения, которые Флейшер получает от Лдеску, через многочисленные каналы поступает Софии Люстиг и ее агитаторам. Люстиг не принадлежит к Шабашу и не знает, что ее информация исходит от этой секты, но тем не менее ее действия оказываются полезными. Позволяя Люстиг и ее собственной организации противостоять князю Брайденштайну, Флейшер дестабилизирует местных Сородичей Камарильи, не рискуя собственной стаей. Подвергаясь нападениям согласно переданной шабашитам информации, Лдеску предполагает, что они организованы стаей Флейшера, и от дальнейшего расследования отказывается. Хватка Брайденштайна в его владениях постепенно ослабевает, остальные Сородичи грызутся друг с другом за крохи влияния с барского стола, а тем временем берлинский Шабаш медленно, но верно набирает силу…

Венеция, Италия

Приходится заставлять себя опустить перо на бумагу после моего краткого – но, Боже правый, недостаточно краткого! – пребывания в Венеции. Этот покинутый Богом город почти что положил конец моим исследованиям, и едва не прикончил меня самого.

Расположенная в северной оконечности Адриатического моря, в лагунах между реками По и Пьяве, Венеция построена подобно Амстердаму, но только превосходит его в этом подобии. Город состоит из более чем сотни островов, отделенных друг от друга сетью каналов, более разветвленной и сложной, чем все, что я когда-либо видел. Сотни и сотни мостов соединяют острова, а большая часть перемещений совершается на плоскодонных гондолах. Крупнейший из городских водных путей, Гранд-Канал, делит Венецию надвое на примерно равные части. Венецианский климат относительно умеренный: жара летом и холод зимой, но то и другое редко доходит до крайности; дожди часто идут, но нечасто приводят к крупным проблемам.

Королевство Италия является единым государством всего лишь несколько десятков лет. В различные периоды времени до и после наполеоновских войн права на владение Венецией предъявляли Италия, Франция и Пруссия. Италия заполучила город окончательно после войны Пруссии с Австрией. Также ей удалось захватить Рим после отступления французов в 1870 году. Венеция и Ломбардия ненадолго образовали свое собственное независимое королевство, после освобождения от владычества Австрии в 1848 году, но каким-то годом спустя были завоеваны вновь. При короле Умберто I Италия в 1882 году вступила в Тройственный союз с Германией и Австро-Венгрией – альянс, волнующий многих в Европе, поскольку в случае войны эти три государства могут оказаться неостановимой силой. За прошедшие годы Италия также вступила на путь колониальной державы, отчасти как средство решения серьезных экономических проблем метрополии, основав колонии на северо-востоке Африки. Страсть к войне и завоеваниям зреет по всей Италии от ночи к ночи, подкармливаемая, я уверен, неутолимой жадностью обитающих здесь вампиров; но привести она может лишь к неизбежной катастрофе в последующие годы.

Я располагал несколькими свободными часами после того, как сошел с поезда, чтобы исследовать Венецию, прежде чем – что ж, прежде чем все случилось. Сам город прекрасен, но таит порчу в самом своем сердце. Архитектура, относящаяся к эпохе Возрождения и даже ко временам Византии, все еще составляет большую часть города, который, кажется, лишь слегка заинтересован в присоединении к остальному миру, живущему в XIX веке. В центре Венеции, на площади Сан-Марко, расположены собор Святого Марка, невероятное архитектурное сооружение, не раз перестраивавшееся между IX и XI столетиями, и Дворец дожей, который также множество раз изменялся. Мост Вздохов соединяет Дворец с тюрьмами, и по нему пролегал путь заключенных на судилище и обратно. Я ожидал найти множество призраков, существующих в столь переполненном эмоциями месте, как

это, и оказался в замешательстве, не обнаружив их.

Полюбовавшись огромными гранитными колоннами рядом с дворцом (одна с изваянием Святого Теодора Студийского, попирающего крокодила, вторая – увенчанная крылатым львом Святого Марка), я двинулся по направлению к Гранд-Каналу и дальше на северо-восток, осматривая многочисленные лавки и магазины, обрамляющие проток по всей длине. На севере, рядом с лагуной, я улучил момент для осмотра церкви Сан-Джованни,[14] монументальному строению купольных сводов и уходящих ввысь колонн, а также памятника венецианскому полководцу Бартоломео Коллеоне. Затем я намеревался посетить городской университет и, возможно, *либреria веккиа*, или Старую Библиотеку[15], когда повстречал Крочифиссо.

Мне улыбнулась удача. Я не владею итальянским языком, но этот, первый дружественный дух, встреченный мною в Венеции, знал английский на приемлемом уровне. Я решил, что будет невежливо расспрашивать его о том, как он почил или даже сколь долгое время назад это произошло; вместо этого я спросил его о местных вампирах.

– А ты здесь недавно? – спросил он меня. Учитывая, что он имел в виду мое недавнее пребывание в этой местности, я ответил утвердительно. Он сказал мне следующие слова, которые я воспроизвожу настолько верно, насколько мне позволяет память.

– Италия не похожа на другие европейские страны. Испания по большей части принадлежит Шабашу, не так ли? Германия, Австрия, Россия – эти в основном под Камарильей. А Италия – Италия такого вот хозяина не имеет. Милан, знаешь ли, это бриллиант в короне архиепископа Джангалеаццо, из клана Ласомбра. Он мирно сосуществует со своими соседями из Камарильи, чего Шабаш одобрить не может. В Риме на улицах обитают Тореадор, а под мостовыми – Носферату, но князей там нет. Многие Сородичи не посещают Рим из-за охотников, да и потому, что вера смертных там сильна. Мальта… - здесь он поморщился, как будто обеспокоенный мимолетной мыслью. – Мальта, по большому счету, принадлежит уже не Италии, а твоим соотечественникам. Там сильны Вентру, знаешь ли. Князь Антонио Кардона могущественен, и Вентру жаждут продвинуться в Италии через его домен.

Слова Крочифиссо, да и весь его вид говорили о том, что он готов продолжать свои речи часами, но к этому моменту мне стало предельно ясно, что он сознательно избегает рассказывать собственно о Венеции, о чем я ему и сообщил.

– Ты, значит, желаешь узнать Венецию, англичанин? – Его глаза, да и тон внезапно стали весьма холодны. – Тогда слушай внимательно. В Венеции Носферату прячутся в канализации и городских каналах в надежде на то, что их не увидят глаза тех, кто наверху. Вентру

приезжают сюда со странствующими торговцами и подумывают над тем, чтобы обустроить убежища, но надолго здесь не остаются, нет. Венеция, англичанин, принадлежит Джованни.

Я сказал, что знаком с Джованни лишь мельком.

Он посмеялся надо мной.

– Джованни нет равных в Венеции. Прочие Сородичи существуют здесь с их позволения или не существуют вообще. Венецианскую ночь не тревожат открытые конфликты – Джованни их не допускают. Они – не просто клан, они еще и семья, англичанин. Они гнездились здесь, в доме их предков, веками, гния в своих фамильных имениях, университетах, банках и лавках ростовщиков. Там, где прочие Сородичи лишь барахтаются на мелководье финансовых систем смертных, Джованни дергают завязки кошелей целых народов. Им известны секреты, лежащие за завесой смерти, англичанин, поскольку вся их империя целиком выстроена на костях мертвых!

И вот тогда, дорогой читатель, я с растущим во мне ужасом увидел заход солнца на западе.

Будто безбрежный шторм спустился с небес и прошел над городом, видимый только мертвым. Тьма закружилась над северным краем Венеции, где, я полагаю, размещены имения Джованни – но тьма эта состояла не из облаков, нет, а из дюжин, если не сотен, вращающихся фигур, духов мертвых, оторванных от их собственных занятий и подчиненных жестокой, дьявольской магии этих итальянских некромантов. Крочифиссо растворился в воздухе прямо передо мной – марионетка, отдернутая прочь яростным рывком ниточек… и тогда я и сам почувствовал это усилие, поначалу слабое, но нарастающее со временем.

Я поджал хвост и спасся бегством, и не испытываю ни малейшего стыда в этом признании. Я не знаю, как ускользнул. Возможно, Джованни, не осведомленные еще о моем присутствии, не сумели остановить меня. Возможно, они позволили мне уйти по каким-то собственным соображениям. Я не могу знать этого точно, и не испытываю желания возвращаться в Венецию и удовлетворять свое любопытство.

Оглядываясь назад, я, однако, узнал еще одну вещь о Венеции. Рывок петли, которую я ощутил на своей душе при пробуждении Джованни, был весьма похож на силу, не позволившую мне проникнуть во многие имения семейства Дансирнов в Шотландии. Оба семейства не имеют единой фамилии или общих корней, но, кажется, теперь я знаю, к какому клану относятся Дансирны.

Вена, Австрия

Австро-Венгрия, или Австрийская Империя, она же Империя Габсбургов… само это имя предполагает государство, чьи составные части находятся в состоянии беспрестанного изменения и смешения. Хотя так называемая «дуалистическая монархия» Австро-Венгрии технически является единым правительством, две ее территории практически независимы во всем кроме имени; поскольку каждая из них имеет особую историю и культуру и свою популяцию Сородичей, я считаю нужным говорить о них по отдельности.

Вена, столица и крупнейший город Австро-Венгрии, расположена на обоих берегах Дуная, на северо-востоке Австрии. Она лежит сразу к востоку от предгорий Альп, в густом Венском Лесу. Здесь часто идут дожди и снег, но зимние холода (которые, благодарение Господу, наконец уступают дорогу весне с ходом моих странствий) менее суровы здесь, чем к северу отсюда.

Расположение города, оседлавшего Дунай, главный торговый и связующий Альпы и Карпаты путь, превращает Вену в узловой пункт путешествий и перевозок в регионе. Речные суда прибывают и отплывают постоянно и регулярно, а железные дороги соединяют теперь город со многими важными регионами Европы.

Иннерштадт, или Внутренний город, является старейшей частью Вены и до 1857 года был окружен укрепленными стенами, которые затем были срыты, и на их месте пролег огромный бульвар, называемый Рингштрассе, обрамленный бесчисленными памятниками и парками. Иннерштадт включает в себя Ратхаус (городскую ратушу), университет, здание Парламента, здание Венской Оперы и, пожалуй, наиболее впечатляющее строение – Королевский дворец в Хофбурге. Вторая линия укреплений была уничтожена лишь недавно, и освободившееся место обеспечивает предостаточное пространство для строительства домов быстро растущим населением города. В летнем королевском дворце Шёнбрунн, расположенном в отдалении от Иннерштадта, находится старейший в мире зоопарк.

Вена известна по всему цивилизованному миру как столица культуры и искусства, особенно это относится к музыке. Моцарт, Брамс, Бетховен, Шуберт лишь открывают список родившихся здесь гениев музыки. Таким образом, Тореадор слетаются сюда как мотыльки на большое пламя, а те, кто объявил город своим доменом, позволяют им прибывать в Вену в качестве жеста доброй воли (по их утверждению).

Маги мира Сороличей, клан Тремеров, называют Вену своим троном. Их главная капелла, скрытая от глаз смертных под видом наследного поместья знатного семейства, нависает над южной частью Рингштрассе. Отсюда Этриус и его Совет Семи управляют действиями членов клана по всему миру, по крайней мере, так гласит общеизвестная информация. Я, со своей стороны, не испытывая такой уверенности. Клан Тремер – один из наиболее скрытных среди Сородичей. Я не сильно бы удивился, если

бы их «главная капелла» оказалась не более чем пустышкой, а настоящий штаб располагался бы где-либо еще в городе.

Князь Вены несет ответственность за поддержание не-жизни в самом городе; по вполне понятным причинам Этриус не утруждает себя столь приземленными проблемами. В сущности, одна из первейших обязанностей князя состоит в служении посредником между просителями из числа других кланов и Советом Семи. Ни один Сородич, не принадлежащий к клану Тремер, сколь бы важен он не был, не увидит Этриуса, прежде не убедив князя в крайней важности его вопроса.

Хотя лишь малая часть Сородичей, обладающих в Вене реальным влиянием, происходят не из клана Тремер, это не означает, что Колдуны несут прямую ответственность за все, что здесь происходит. Я обнаружил свидетельство присутствия в городе небольшого тайного сообщества Сородичей, состоящего минимум из дюжины членов. Обосновавшиеся в Вене (но не ограничивающие свою деятельность исключительно этим городом), они называют себя Благородным Сообществом Рационального Изучения Сверхъестественных Явлений (так звучит грубый перевод названия их организации). Эти Сородичи, среди которых присутствуют Малкавианы доктор Райнер Стошка и фрау Флорентина Ленгауэр, а также Тремер доктор Манфред Махнер, увлечены последними прорывами в науке, в особенности в «общественных науках», таких, как современные исследования психологии. Убежденные в том, что все аспекты физиологии Сородичей, такие, как клановые черты, недуги, порожденные кровью, склонности к определенным Дисциплинам и прочее подобное, по сути, имеют психологическую природу, члены сообщества собрали небольшое число вампиров (большей частью молодых и обладающих относительно слабой кровью) и начали производить над ними свои эксперименты. Некоторых из них увели с улиц города прежде, чем они узнали даже самые основы бытия Сородичей. Другие просуществовали на улицах несколько лет и сумели познать эти основы хотя бы вкратце. В любом случае, силы Тремероов и Малкавиан, используемые в экспериментах, объединяются с развитием психологических приемов с целью совершенно изменить умы подопытных. Доктор Стошка (который, похоже, является основателем общества и возглавляет его деятельность), убедил небольшое, но растущее число своих пациентов в их принадлежности к новой, по сути, линии крови Сородичей; что пугает еще более, эта вера поистине меняет не только их поведение, но и определенные физические характеристики! Эксперимент все еще находится в самом начале пути, но если доктор Стошка сможет развить свои успехи – если он сможет доказать психологическое происхождение большей части «наследия» Сородичей – он, возможно, откроет совершенно новый путь развития Сородичей.

Вена практически не затронута влиянием Шабаша, что, возможно, неудивительно, а среди Сородичей Камарильи присутствуют лишь

незначительные (открытые) политические маневры (поскольку лишь небольшая доля влияния не находится в руках клана Тремер). Хотя князю приходится иметь дело с немногими угрозами его владениям со стороны Сородичей, Вена располагает и собственными опасностями. Венский Лес, окружающий город, полон растущих угроз, и хотя его обитатели испробовали магии Тремеров и опасаются проникать в город в открытую, они не замедлят растерзать Сородичей, забредших чересчур далеко за пределы города. Более того, мне дали понять, что в Австрии существует многочисленный орден смертных ведьм, который, по слухам, имеет древние связи с кланом Тремеров, но обладает малым влиянием в самой Вене. Наконец, существуют пугающие создания самого клана Колдунов, каменнокожие ходячие горгульи и прочие, не менее ужасные существа. Большая их часть остается под прочным контролем своих бессмертных хозяев, но довольно часто одному-другому из них удается ускользнуть. Кое-кто из этих тварей скрывается в пустошах вокруг Вены, желая лишь быть оставленными в покое, но некоторые желают отомстить за годы дурного обращения. Даже наиболее могущественные Сородичи редко испытывают охоту побродить в одиночку по окрестностям Вены.

Изображая Бога

Доктор Стошка и его сообщество затрагивают куда более обширные проблемы, чем сами осознают. Относятся ли особенности Сородичей вроде клановых уязвимостей и предпочитаемых Дисциплин к физиологическим или психологическим признакам, легкомысленно обращаться с разумом вампира – опасное дело. Малкавианы и Тремеры, причастные к этому, с помощью умственных возможностей и более приземленных приемов, в общем-то, свели своих пациентов с ума. Да, эти вампиры верят теперь, что не принадлежат к бывшим своим кланам, но они не мыслят более, как «обычные» Сородичи.

Их разум в смятении, они страдают, ведомые хаосом в своих умах, и они изменяются, развиваясь в направлениях, которые общество не способно даже вообразить; возможно, они не просто верят, но и действительно превращаются в особую линию крови.

В сущности, старший из достопочтенных пациентов доктора, девушка-Сородич, происхождением обязанная клану Тореадор, обнаружила, что может на время притуплять боль и смятение собственного разума, разделяя их с другими. Все, что ей требуется для того, чтобы прочие почувствовали ее боль, – это позволить им *услышать* ее боль.

Единственное, что ей нужно для этого сделать – это запеть…

Через Будапешт (Венгрия); затем экипажем по Венгрии и

Румынии

И Венгрия, и Румыния значительный период своего существования были частями более крупных империй. Венгрия, которая даже и теперь номинально находится под сюзеренитетом Австрии, была элементом империи Габсбургов. Румыния же, будучи административным центром Молдавии и Валахии, относилась к Оттоманской Империи вплоть до конца Русско-турецкой войны 1878 года. Несмотря на то, что два эти государства принадлежали двум весьма разнящимся империям, а также на прискорбный факт не сложившихся отношений между венгерскими мадьярами и их румынскими соседями, две нации все еще объединены на всей широте своих земель общей культурой, которая может быть прослежена начиная с раннего Средневековья, и даже с еще более древних времен.

Местный климат весьма разнообразен по температуре, которая может достигать очень низких значений в зимнюю пору. В холодные месяцы года идут сильные дожди, летом они слабее, что обеспечивает плодородный, но иногда непредсказуемый сельскохозяйственный сезон. Вся территория Венгрии и Румынии богата минералами, которые местное население добывает уже около тысячи лет.

Город Будапешт – столица и крупнейший город Венгрии – удивительное смешение старого и нового. Расположенный на берегах Дуная, Будапешт на самом деле составлен из трех отдельных городов: Буды, Обуды (или Старой Буды) и Пешта, которые долгое время функционировали как единое целое, но формально объявили себя единым городским образованием лишь в 1873 году (уверен, к огромному огорчению некоторых Сородичей двух или всех трех городов).

Буда, лежащая на западном берегу Дуная, занимает неровный, холмистый участок земли. Она может похвалиться красивыми древними церквями и общественными строениями, и здесь, по традиции, размещается правительство Будапешта. На Замковом холме за укреплениями XIII века стоит Королевский дворец. Рядом с ним лишь недавно завершено строительство собора Святого Матиаша, созданного по образцу более старой церкви, стоявшей здесь когда-то. Цитадель, выстроенная на вершине горы Геллерт в 1851 году, должна была служить австрийским военным аванпостом, но так никогда не и использовалась.

Пешт, лежащий на восточном берегу реки, занимает более равнинную территорию и в целом является более промышленным по сравнению с Будой. И все же и он может похвастаться своей долей древностей. *Kiskörút*, или Малый бульвар, окружает старейшую часть города. *Nagykörút*, или Большой бульвар, расположен чуть дальше в черте города. Старый город вмещает городскую ратушу, Национальный музей Венгрии, здание Оперного театра, выстроенное в стиле

Ренессанс, и венгерскую Академию наук. За чертой Большого бульвара Пешт практически целиком состоит из промышленных и жилых кварталов. Пожалуй, наиболее странным зданием выглядит замок Вайдахуньяд, стоящий в городском парке на севере Пешта, комплекс, созданный из парусины для выставки только лишь в прошлом году. Некоторые горожане поговаривают о том, чтобы выстроить его уже из более прочного камня, но пока что в этом направлении не предпринято никаких шагов.

В некотором смысле, Будапешт является одним из последних бастионов цивилизации на пути в венгерские пустоши Трансильвании, и в этом его жизненно важное значение для Сородичей. Князь города, Венсель Рикард, занимает в нем лидирующее положение еще со времен Средневековья. Насколько я понял, когда-то он имел репутацию слабака и вялого правителя, но сейчас все это бесследно исчезло. Рикард содержит свой домен крепко и отчетливо, как и любой Сородич, виденный мною. Он не только располагает союзниками и слугами практически во всех частях Будапешта, но также обладает могущественными союзниками среди Сородичей в России: по слухам, его сир в прошлом веке переехал в эту страну.

Озабоченные присутствием Цимисхов и прочих, еще более злобных существ, бродящих по пустошам Трансильвании, Рикард и его союзники не допускают в Будапешт большую часть чужаков. Вентру, Носферату и Бруха составляют основную часть населения Будапешта. Кроме того, небольшое количество кочевых вампиров клана Равнос обосновались в полупостоянном анклаве возле южного края Пешта. Эти вампиры, возглавляемые неким Даниором Расковым, не имеют никаких очевидных причин пребывать здесь, кроме как кормиться от случая к случаю на ошибках, допущенных местными, и все же, думаю, с ними связано нечто большее, чем то, что лежит на поверхности. Подслушав их немного, я узнал, что на самом деле они служат некоей неизвестной личности, женщине, которую они называют «Дурга Син». Очевидно, эта их госпожа обитает в России, хотя я не слышал упоминаний о ней в Санкт-Петербурге или его окрестностях. Также в Будапеште обитает один из тех странных Сородичей родом со Среднего Востока, виденных мною в Лондоне. Его имя – Саджид аль Мисбах, и вновь я склонен был бы назвать его Ассамитом, поскольку он совершенно точно никакой не убийца, а скорее кровавый колдун, предложивший свои услуги Рикарду в качестве обороны от магии Цимисхов.

Слово «Трансильвания» переводится как «земля за лесами», и название соответствует истине: если двигаться на юг и восток, проезжаешь сквозь густые леса, как будто ты попал в иной мир. Обширные территории Трансильвании и румынской сельской местности не изменились со времен крестовых походов. До большей части региона на поезде не добраться, и вместо того чтобы беспокоить других пассажиров своим присутствием, я был принужден проделать путь, сидя на крыше запряженного лошадьми экипажа. Крохотные деревни в

несколько дюжин домиков, выстроенных вокруг разрушенной церкви, являются основным типом сообщества многих бедных крестьян, живущих на этих землях. С вершин высоких холмов и скалистых мысов к серому небу тянутся древние замки, как сжимающиеся руки утопающих. В этих имениях таятся Цимисхи и другие Сородичи, столь же древние, как и их обиталища. Для этих существ не закончились ночи лордов-вампиров; они все еще требуют верности тех несчастных душ, кто живет в их тени, часто и открыто питаясь ими. Люди здесь так же суеверны, как и любые, о ком я слышал, вкладывая свою веру больше в народные средства и россказни старух, чем в науку, используемую остальным миром. Они боятся всего, не доверяя незнакомцам, как будто те чумные, и я, по своей добросовестности, не могу их за это винить. Если бы я был нормальным, живым человеком, вынужденным путешествовать с помощью местных жителей, я счел бы эту задачу невозможной, поскольку очень немногие вообще охотно заговорили бы со мной, и никто бы точно не коснулся интересующей меня темы.

В темных лесах этих диких пустошей скитаются твари. Некоторые из них – создания Цимисхов, ужасные, с искаженной плотью, порождения воспаленного воображения этих бесчеловечных господ. Другие, включая только что не рычащих оборотней, совершенно чужие для Сородичей и с радостью разорвут на куски как живого, так и нежить. Оставив экипаж за спиной, когда его пассажиры остановились на ночь в полуразрушенной корчме в захудалой деревне, я немного поскитался по округе и сам увидел нечто ужасающее, двигавшееся с шумом, обладавшее несколькими когтистыми лапами и конской головой; оно сидело на корточках на старом кладбище, разрывая и поедая кости мертвецов. Нечто столь вопиюще неестественное я мог принять только за работу кого-то из Цимисхов, но, испытывая отвращение ко всей картине, я не стал оставаться и выяснять это наверняка.

Среди всех деревень и возвышающихся замков чаще всего говорят о замке Бран, стоящем высоко над перевалом Борго. Сказывают о том, что здесь обитает вампир с такими пристрастиями, каких мир еще не видывал. Лежа в своем логове, он пожирает тех, кто осмеливается приблизиться. Он все видит и все знает, а информацию ему поставляет целая сеть агентов-цыган (а также Гангрелов и Равнос). И все же, я не могу назвать его иначе, как «Дьявол» или «Дракон», так как никто не горит желанием произнести его имя.

Я мог бы подумать, что в этих местах Шабаш не имеет себе равных, столь много здесь обитает Цимисхов; вместо этого я обнаружил, что представители секты всего лишь встречаются в этом регионе Восточной Европы сравнительно чаще, чем Камарилья. Причина в том, что на каждого лорда-Цимисха, присягнувшего на верность Шабашу, находятся один или двое, не желающие склонять голову ни перед кем. Воистину, Трансильвания и Румыния не менее дикие и опасные земли для Сородичей, чем для людей, которыми они питаются.

Долгое время власть Цимисхов в регионе пытались оспаривать Вентру. В некоторых маленьких городках все еще остались выжившие князья – представители этого клана. Наиболее заметный из них, некий Нова Арпад (имеющий прямое отношение к княжеской семье Арпадов, правившей мадьярами в Средние Века), пребывает, однако, неизвестно где уже несколько десятков лет, и преобладанию Цимисхов в регионе не брошено никаких существенных вызовов. Даже Бухарест, столица Румынии, находится сейчас под властью воеводы-Цимисха.

Я считаю своим долгом упомянуть об одном необычном явлении, о котором я слышал, но не смог обнаружить ему подтверждений. Прошли столетия с тех пор, как в Карпатских горах существовало ужасное место под названием Собор Плоти. Этот храм порока был создан могущественным лордом-Цимисхом из кожи и костей тысяч его жертв! Собор и его хозяин олицетворяли ужас тех мест, пока не были уничтожены – полагаю, примерно в XV веке.

Существует, однако же, небольшой, но растущий числом культ вампиров (большей частью Цимисхов, но ему принадлежат и представители других кланов, в том числе нескольких Равнос), которые, похоже, вознамерились восстановить это мрачное сооружение. Мне неясны точные их верования. Возможно, они считают, что смогут обрести мощь того самого древнего Цимисха путем восстановления его трудов? Я не могу дать ответ, но надеюсь, что кто-нибудь из Сородичей узнает об этом ужасе и положит ему конец до того, как он чересчур разрастется. Ведь уже множество несчастных смертных оказались приговорены к бесконечным страданиям в стенах этого нового собора.

Таков, пожалуй, наиболее краткий – и заодно самый ужасающий – рассказ о том, во что превратилась Восточная Европа.

Афины, Греция

Путешествие на юг через Балканский полуостров, потребовавшее многочисленных пересадок с поезда на экипаж (поскольку транспорт в этой части Европы не достиг еще современного уровня), отличалось разительной переменой погодных условий. Даже с учетом того, что зима прошла, на севере Греции оказалось довольно холодно, но температура быстро повышается с продвижением в центральную часть страны. Не могу назвать причину, по которой климат столь резко меняется – ею могут быть горы, которыми может похвастаться большая часть страны, а хребет Пиндус простирается с севера на юг; но свое влияние могут оказывать и погодные условия Средиземного Моря. Дожди здесь нечасты, но их достаточно для значительного сельского хозяйства. Фермы и винодельни, усыпающие сельскую местность, напоминают о мирных, пасторальных деньках ушедших лет. Люди здесь живут простой жизнью, не прибегая к помощи (но и в некоторых отношениях не испытывая бремени) современного мира.

Греция, бывшая провинция Оттоманской империи, получила независимость в 1827 году, после нескольких окончившихся неудачей восстаний. Стране, должен отметить, оказывали помощь в войне против турецкого флота объединенные силы французских, русских и британских войск (возглавляемые, естественно, британским адмиралом). Оттоманская империя, однако, еще в течение двух лет не признавала независимость Греции. В последние годы территория Греции выросла, после того как Турция, в результате поражения в войне с Россией в 1878 году, по решению Берлинского Конгресса[16] передала под контроль греков Фессалию и часть Эпира. Греки, однако, стремятся расширить свои владения за счет регионов, контролируемых Турцией; лишь недавно они предприняли неудачную попытку помочь острову Крит в восстании против оттоманского правления, но были принуждены европейскими властями выплачивать Оттоманской империи репарации. Сама Греция имеет двухчастную политическую систему. Король (выбранный из представителей правящих семейств Европы) обладает широкими полномочиями, но все мужское население страны может принимать участие в голосовании по многим местным вопросам.

Афины окружены горами с трех сторон и причисляют к своей территории порт Пирей, несмотря на то, что они отстоят друг от друга на пять миль. Акрополь и Парфенон, как и другие античные постройки, расположены в центре города, который выглядит на удивление современным (он был перестроен германскими архитекторами в правление короля Оттона, которое длилось с 1832 по 1862 годы). Сочетание старого и нового в Афинах иногда создает впечатление, будто два города наложены один на другой. Если вдуматься, похожим образом я и другие призраки, с которыми мне приходилось общаться, иногда видим окружающий мир. Большую часть своих доходов Афины получают от посетителей, приезжающих издалека, чтобы увидеть эти реликвии и руины ушедших веков.

Князем Афин является, что необычно, Малкавиан по имени Писистрат. Он известен среди Сородичей как теолог и философ и почти что воплощает стереотипный образ древнего грека – страшно подумать о том, действительно ли он настолько стар. Ему хватает мудрости, чтобы не одеваться в античном стиле, находясь среди смертных, хотя многие другие действия Сородичей он предпринимает, будучи одетым в длинную тогу. Продуманная во многих отношениях, его власть несколько омрачается отказом признать обитающих в городе Сородичей женского пола равными мужчинам. Даже старейшая из женщин-Первородных в Элизиуме должна говорить, перебивая упырей и молодняк, что многих из них приводит в ярость.

Упомянутые Первородные, как и основная часть Сородичей Афин, в основном состоят из вампиров клана Тореадор, с несколькими Вентру, Бруха и Носферату. Процветает здесь и небольшая община ненавистных Джованни, очевидно, приглашенных Писистратом. По причинам, которые мой читатель, вероятно, сочтет очевидными, я предпочел

держаться подальше от этих итальянских Сородичей, хотя я узнал, что один из них, Дженарро Джованни, имеет незаконную (и, смею предположить, романтическую) связь с Первородным клана Тореадор, Эпикастом Ригатосом.

Мне стало известно, что некоторые семьи смертных, обитающих в регионе, имеют связи, пусть и слабые, с Цимисхами Венгрии и Румынии. Эти скрытные субъекты, похоже, демонстрируют качества, свойственные упырям вампиров, хотя я не обнаружил признаков присутствия вокруг кого-либо из Сородичей, кто бы предлагал им свою кровь. Не знаю, что это могло бы означать, за исключением того факта, что среди Сородичей Греции, принадлежащих к Камарилье, присутствуют члены Шабаша, о чем первые совершенно не догадываются.

Легенда, распространенная среди Сородичей, предполагает, что в Греции обитает множество по-настоящему древних вампиров, обладающих великой мощью, презирающих политику своих современных собратьев и держащихся в стороне от них. Сам я не встречал столь почтенных созданий, но, учитывая давнюю историю Греции, я не склонен отрицать возможность их существования. Можно лишь гадать о стремлениях подобных созданий.

Стамбул, Турция

Оттоманская империя, все еще являющаяся одной из сильных мира сего и важным игроком на мировой арене, едва ли остается той, что была когда-то. Достигнув высшей точки при Сулеймане I в XIV столетии, она ослабла и узилась до своих нынешних границ, включающих лишь Малую Азию и часть арабского мира. Учитывая, что когда-то она обладала обширными территориями в Восточной Европе, Греции и за их пределами, это, поистине, значительный упадок.

Вопреки законам ислама, трон в Оттоманской империи передается по наследству, и турки верят, что власть их императору вручена свыше. В это же верит и множество оттоманских Сородичей, и по этой причине их правитель Мустафа все еще властвует над своим доменом в Стамбуле, несмотря на свое слабоволие – но к этому мы еще вернемся.

Вплоть до относительно недавнего времени, оттоманские мусульмане позволяли христианам и иудеям благоденствовать на заселенных ими территориях, где им не вредили и не предъявляли претензий, но такое отношение, к прискорбию, в последние десятилетия сходит на нет. Сородичи этого региона, похоже, пока что остаются в неведении относительно подобных разграничений; такое отношение к положению дел в мире пугает, ведь Сородичи, в любом случае, не воспринимают себя единым целым.

Солдаты империи, которые, как ученые и религиозные лидеры,

освобождены от налогов, скрупулезно ведут счет налогам, уплачиваемым жителями страны. Эти налоги, и так довольно высокие из-за разрушающейся экономики империи, за последние годы выросли еще больше. Былая военная мощь страны начала выказывать признаки слабости, и многие ее победы не были бы одержаны без поддержки Британии (этот союз продержался до 1892 года). Султан Абд аль-Хамид II, в правление которого была принята первая оттоманская конституция, пытается укрепить связи своей державы со вновь объединенной Германией.

Стамбул (в некоторых регионах все еще называемый Константинополем, хотя турки называли его нынешним именем на протяжении столетий) может похвастаться тем отличием, что это единственный город, расположенный на стыке двух континентов. Как город расположен по обе стороны границы между Европой и Азией, так и его культура, жители и обитающие здесь Сородичи относятся к двум различным мирам.

Климат здесь умеренный, приятный для всех. Если бы не иногда случающиеся в регионе землетрясения, эти места – с учетом стихийных бедствий – были бы идеальной средой обитания. Казна Стамбула пополняется за счет торговцев и приезжих, которых привлекают климат и торговые возможности. Узкий канал пролива Босфор, называемый Золотым Рогом, отделяет один из старейших кварталов города от остальной части Стамбула. Эта часть, называемая Станбулом[17], окружена стеной, хотя укрепления уж точно знавали и лучшие времена. Здесь расположен Топкапы Сарай, беспорядочно выстроенный дворцовый комплекс оттоманских султанов, а также Айя София, православный собор, возведенный в VI столетии, но после превращенный в мечеть. Здесь же есть многочисленные прочие мечети, некоторые из них украшены фресками, датирующимися еще эпохой Византийской империи.

По другую сторону Золотого Рога расположен городской порт и многие деловые и торговые предприятия города, а также Галатская башня. Еще дальше к востоку город окружен множеством мелких районов, каждый из которых – почти что отдельный городок. Здесь также можно найти несколько дворцов, выстроенных для разных султанов в течение прошлого столетия.

Князь Мустафа, принадлежащий к клану Вентру, якобы властвует над стамбульским доменом. Ребенком посланный на Мальту, выращенный и в конце концов получивший Становление от агентов Антонио Кардоны, он удерживает власть – насколько я могу понять – лишь потому, что приходится родственником правящей династии оттоманов. Секрет Полишинеля для всех местных Сородичей состоит в том, что в действительности княжеской влияние сосредоточено в руках вампирши Ваштай из клана Торадор и ее дитя, Наксидиль, которые «дают советы» Мустафе по каждому принимаемому им решению.

Вдобавок к Вентру и Тореадор, в Стамбул е обитает еще и приличное число Бруха и Носферату. Здесь присутствует еще и группа египетских Последователей Сета под руководством так называемого «священника» Мерсехемра, воспитанного горожанина, получившего образование в Англии. Ученых Ближнего Востока, о которых я уже упоминал, в городе великое множество, как и Ассамитов, предлагающих свои кровавые услуги всем подряд. С испанскими торговцами прибывают Ласомбра; а со времен оттоманского вторжения в Венгрию здесь обитают несколько Цимисхов. Краем глаза я замечал даже тех странных восточных вампиров, которых впервые увидел в Санкт-Петербурге. Мустафа, должно быть, получает поистине великолепные советы от своих кукловодов-Тореадор, или же располагает некоей незримой помощью извне, поскольку мысль о том, что столь слабый князь может удерживать власть над столь разношерстной и раздираемой конфликтами, в лучшем случае вызывает смех. Было бы интересно понаблюдать, что произойдет со Стамбулом в последующие годы, но я не думаю, что буду рядом, чтобы видеть это.

Остальная часть империи, насколько я могу судить, примерно поровну разделена между кланами. Вентру удерживают большую часть княжеских престолов, но Ассамиты, похоже, обладают большим влиянием на смертное население.

Колониальные владения Ее Величества

Я могу лишь просить читателя простить меня за нарушение научного метода, которое я должен теперь совершить. Хотя это означает, что моя работа будет не столь полной, какой могла бы стать, я не буду посещать Аравию или Святую Землю. Степень угнетения оттоманами населения подвластных им арабских территорий ужасает, если ее пристально рассмотреть – и наверняка ее результатом стали, в буквальном смысле, тысячи неупокоенных мертвецов. Я, хотя мне и стыдно это признавать, просто неспособен справиться с эмоциональной данью, которая потребуется от меня при встрече со столь многими покойными душами. Более того, уже дважды ускользнув от хватки Джованни, я не буду рисковать и встречаться с теми Сородичами-некромантами, которых наверняка привлекло в этот регион изобилие местных духов.

Вместо этого я сосредоточусь на тех областях мира, которые Империи удалось, на данный момент, цивилизовать – или хотя бы начать этот длинный и трудный процесс.

Каир, Египет

История Египта, во многих отношениях колыбели цивилизации, богатого, но и ущербного образца культур, которые придут ему на смену, поистине является историей человека (хотя и неполной).

Каир, как и последние шесть тысяч лет, стоит в дельте Нила в

Северном Египте. Несмотря на то, что значительная его часть все еще имеет старинный вид, многие из его недавних построек созданы в западном стиле. Город раскинулся на обоих берегах великой реки, а также занимает несколько островов на ней. Площадь Тахрир, что на восточном берегу, считается центром города; на ней расположены многие из самых впечатляющих зданий и объектов культуры Каира (включая несколько новых музеев, где мы помогаем местным жителям сохранять стоящие элементы их собственной истории). Недалеко от Тахрир расположен речной остров Замалек, где живут многие состоятельные обитатели Каира. Остров также может похвастаться зданием Каирского оперного театра. Еще дальше вдоль восточного берега раскинулись мусульманские кварталы; многие мечети являются архитектурными чудесами, но люди живут здесь в столь стесненных и зачастую отвратительных условиях, что мне, как цивилизованному человеку, больно описывать их. В городе расположена также мечеть Аль-Азхар, являющаяся старейшим учебным заведением в мире. Мне приятно видеть, что люди здесь по крайней мере осознают необходимость учения и образования.

Британская империя в течение некоторого периода времени имела определенные интересы в Египте, которые простираются за пределы удивительных археологических находок последних десятилетий. В попытке оказать помощь вице-королю Исмаилу-паше мы ссужали Египет значительными суммами денег, чтобы он мог отстроить элементы влияния цивилизации, принесенные нами в его владения после открытия Суэцкого канала. Наше текущее присутствие в стране, разумеется, не связано с завоеванием. Мы лишь желаем помочь местному населению в управлении своей страной и получении всех благ цивилизации, чтобы они могли более эффективно стать достаточно производительными, чтобы компенсировать нам нашу щедрость. Как только они станут на это способны, мы вновь с радостью позволим им самим управлять своими делами.

Печально, но мы были вынуждены вновь и вновь сражаться с некоторыми скверными субъектами среди египетского населения, которые не видят достоинств того, что мы делаем; резня и утеря драгоценных реликвий прошлого, например, печально известная бомбардировка Александрии, вредит местным жителям в куда большей степени, чем нам, и я возношу молитвы, что бунтари придут к осознанию этого факта. К тому же, нашу военную мощь гораздо полезнее использовать для усмирения анти-египетских выступлений в Судане.

Князь Каира, Мухтар Бей, обитает на нильском острова Рода; его убежище расположено в большом поместье в районе, называемом Эзбекийя. Некоторые старые вампиры, обитающие за пределами Каира, недовольны князем, так как он, похоже, принадлежит к числу тех, кого Сородичи называют Каитиффами, то есть вампирами без клана. Обыкновенно, насколько я понимаю, это – позорное клеймо, но князь

Бей неоднократно доказывал свою силу и способности, не в последнюю очередь путем сохранения хрупкого, но продолжительного мира между его Сородичами и многочисленными Ассамитами и Последователями Сета, обитающими в регионе. Его преданность своему народу и Камарилье не вызывает сомнений у тех, кто хорошо его знает.

Один из наиболее частых советчиков Бея (хоть и не пользующийся, по всей видимости, доверием последнего) – Каспер Аупфхольм из клана Тремер, возглавляющий капеллу, расположенную в Египетском Музее. Какую сделку мог Аупфхольм заключить с князем, чтобы заполучить столь лакомый кусок (как в смысле культурной значимости, так и возможностей для духовных открытий), мне неизвестно, но торговля, должно быть, была упорной. Возможно, помощь Аупфхольма во всех мистических вопросах составила одно из условий этой сделки.

Тореадор Жан-Батист Дюваль и его потомок Андре ле Компт управляют другой частью города, называемой Сородичами «Бану Дюваль». Сам Дюваль, один из Первородных князя Бея, прибыл сюда с армиями Наполеона – и, по его утверждению, был отчасти ответственен за уход маленького диктатора из Египта. В обмен на это, Дювалю были пожалованы владения в пределах Каира, которыми он правит практически как городом в городе. Территории, подвластные Дювалю, в числе прочего включают множество доков на берегах Нила, что делает его если не одним из самых могущественных, то, пожалуй, наиболее состоятельным Сородичем Каира.

Бею следует, я думаю, быть благодарным за то, что ему не приходится беспокоиться о Шабаше (местная группировка секты, возглавляемая Мюнтером аль-Асвадом из клана Ласомбра, не особенно мощная). Постоянные стычки между местными Ассамитами и Последователями Сета и без того обеспечивают достаточный хаос в его владениях. Иззат аль-Хунзир, огромный и на вид лысый человек, похоже, стоит во главе местных Сетитов. Хоть он представляется мне ничуть не менее презренным, чем его собратья, мои наблюдения приводят к выводу, что его цели не полностью совпадают с целями других. Первостепенной целью аль-Хунзира похоже, является выдворение британцев с его родины; он явно принадлежит к тем несчастным слепым дикарям, кто не видит добра в том, что мы делаем для цивилизации его народа. И все же, кое в чем он добился успеха, а именно – при его действиях и могуществе самого князя Бея лишь немногие британские Сородичи осели в Каире вместе с прочими моими соотечественниками.

Его усилия не проходят незамеченными. По улицам Каира вместе со своими собратьями бродит поистине могущественный и беспощадный Ассамит, называемый местными Антара Пастырь, и его ненависть по отношению к Последователям Сета по меньшей мере столь же сильна, как ненависть аль-Хунзира к моему народу. Кожа Антары черна как уголь и отблескивает даже в самом слабом свете. Это действительно

древнее, бесчеловечное и неумолимое создание. Более того, единственной целью пребывания в Каире его и его последователей, похоже, является война против Сетитов. Если бы не поддержка таинственного благодетеля, которого я не смог вычислить, но кто явно сведущ в колдовстве, аль-Хунзир наверняка бы пал от клыков Антары.

По зрелом размышлении, я бы не удивился тому, что князь Бей время от времени сам раздувает этот конфликт, заставляя Ассамитов и Последователей Сета вцепляться друг другу в горло, что не дает обеим могущественным группировкам накопить достаточно сил, чтобы претендовать на власть в домене.

В Каире, кроме многочисленных Тореадор, Вентру, Последователей Сета и Ассамитов, обитает и значительная популяция Носферату, но, кажется, они, по своему обыкновению, намеренно остаются в стороне от дел остальных Сородичей. В песках Египта блуждают и иные создания, иногда наведывающиеся в Каир. На выжженных пустошах водятся оборотни, внешне больше похожие на шакалов, чем на волков; раздраженные, они, хотя обычно и не трогают Сородичей, ничуть не менее опасны, чем их европейские родственники. Среди Сородичей ходят слухи также и о смертных колдунах, обладающих огромной силой, и о созданиях гораздо древнее самих вампиров – существ, совершенно недоступных объятиям самой смерти.

Через Уганду в караване

Обжигающе жаркие саванны, которым не видно конца и края, густые джунгли, где обитают всевозможные мерзкие твари, и горы, всегда кажущиеся такими далекими, что их тень не пересекает ничьего пути – все это Уганда. Поистине, тому, кто сомневается в щедрости британцев, приносящих цивилизацию дикарям, нужно лишь заглянуть сюда, чтобы увидеть, сколь много мы делаем в их интересах. Мы прибыли сюда в поисках истока Нила (который, как оказалось, берет начало в озере Виктория, расположенного на территориях Уганды, Кении и Танзании).

В о времена нашего прибытия Уганда не была единой страной, а скорее группой нескольких небольших королевств. Мы были вынуждены по необходимости, сместить нескольких местных корольков, включая Кабарегу из Буньоро и, что случилось совсем недавно, Мвангу из Буганды[18]. Неужели эти люди ничему не учатся?

Здесь немного крупных городов, зато десяток за десятком местных деревенек медленно, но верно извлекают выгоду из притока культурного влияния и должного обучения. Этими деревнями руководят британские офицеры и служащие, которым помогают в управлении местные жители, осознающие ценность принесенных нами даров. По большей части эти городки и колонии слишком малы, чтобы поддерживать способное к развитию сообщество Сородичей, и могут

похвастать одним или двумя подобными существами, а во многих селениях этих паразитов нет вовсе. Такова обстановка не только здесь, но, как я понимаю, и на большей части наших земель в Кении, Бечуане[19] и Родезии. Многие из этих Сородичей происходят из родов Вентру, Гангрел или Носферату, но в той или иной мере здесь представлены все кланы. Клан Тремер для исследования сказаний о таинственных местных существах и колдовстве постоянно посылает сюда агентов; большая часть их либо возвращаются с пустыми руками, либо не возвращаются вообще. И Шабаш, и Камарилья заявляют о своей власти в многочисленных деревнях, но все это напыщенная и пустая болтовня, поскольку никого всерьез не интересует, которой из сторон принадлежит большая часть этих необитаемых земель.

Изредка с Сородичами в таких деревеньках происходят несчастные случаи, похожие на те, что в Ирландии приписываются феям. Иногда пропадают нужные предметы. Время от времени Сородичей или их слуг находят мертвыми, или же их умы оказываются замутнены навсегда. Худшие наказания постигают тех, кто уничтожает африканские реликвии или кто наносят вред сказителям древних легенд, и вампиры приучились обходить стороной и подобные предметы, и таких субъектов.

И все же никто из Сородичей, будь они европейского или африканского происхождения, похоже, ничего не знает о самом сердце Африки. Все, что расположено между Капской колонией и южным краем Сахары, представляет собой загадку как для вампиров, так и для цивилизованного человека. Сородичи заходят в джунгли или пересекают огромные равнины, и никто больше их не встречает. Вампиры шепчутся об ужасных чудовищах, способных менять облик, рядом с которыми грозные оборотни выглядят жалкими. Что еще хуже, они говорят о существах – вампирах, но не Сородичах. «Лайбон», шепчут они, – «Кань». Что это могут быть за создания, я сказать не могу, поскольку никто из Сородичей, кажется, этого не знает. Мудрейшим из них известно лишь то, что необходимо, чтобы безопасно существовать в своих деревнях и никогда не обращать взор на темнейшие глубины сердца Африки.

Бомбей, Индия

Путешествие из Африки в Индию по Аравийскому морю оказалось легче, чем можно было ожидать. Учитывая, что мы имеем коммерческие интересы в наших колониях в обоих регионах, вполне естественно, что мы бы желали облегчить сообщение и перевозки между ними. Таким образом, я относительно легко нашел судно, идущее в Бомбей.

Летний сезон в этих местах обжигающе жарок, почти как в некоторых регионах Африки, но зимы, по крайней мере, мягки. Поскольку я избежал сезона муссонных дождей, длящегося с июня по сентябрь, идущий дождь я видел крайне редко. Как я понимаю, свыше

девяти десятых годового количества осадков в Бомбее выпадает именно в эти месяцы, что часто служит причиной ужасающих наводнений.

Интересы Британской империи в Индии присутствовали на протяжении веков. Ост-Индская Компания была основана в 1600 году, и, когда Регулирующий акт 1773 года[20] даровал короне и Парламенту непосредственный контроль, наше присутствие в стране стало еще сильнее. Однако только в 1800-х годах, когда британские морские силы превзошли по силе голландские, а в войнах в Карнатике была одержана победа над французами, мы заняли свое место в качестве правителей Индии.

Сам Бомбей, жизненно важный портовый город, выстроена полоске суши, которая во время приливов превращается в гряду разрозненных островов. Земляные работы несколько смягчили это явление, хотя острова в пик сезона дождей все еще становятся изолированными общинами. Около трети местного населения, которое называет город «Мумбаи» в честь какого-то своего языческого божка, живет в обветшалых хижинах в самых грязных и густонаселенных, наиболее сильно подтопляемых районах города. Эти бедняги зачастую возмущаются нашим присутствием, несмотря на тот факт, что мы своим примером показали им, что лучшая жизнь возможна для желающих достичь этого. Кое-кто считает, что причиной жуткая вспышка чумы, убившая десятую часть населения города, началась именно в ужасных антисанитарных условиях, в которых обитают эти люди; расчистка этой клоаки и совершенствование многих местных жителей – вот основные цели Бомбейского Треста, основанного для противодействия эпидемии.

Должен отметить, что за распространение болезни могут быть ответственны некоторые воистину мерзкие создания, ненавистные даже вампирам. Больные становятся легкой добычей, а Сородичи весьма способны к передаче недугов от одной жертвы к другой. Мне внушает отвращение то, что они столь мало заботятся о людях вокруг них. Даже самый нерадивый скотовод знает, что должен тщательно ухаживать о животных, которыми намеревается кормиться.

Бомбей – поразительный центр торговли. В дополнение к его роли порта, исполняемой доками Виктория и Принцесса, город располагает растущим промышленным комплексом, преимущественно в форме хлопкопрядильных фабрик (что интересно, один из крупнейших рынков сбыта – Соединенные Штаты Америки; они, очевидно испытывают дефицит после их так называемой «Гражданской войны»). Основная часть промышленных предприятий, так же как и обиталища значительной части скученного населения города, расположены в его центральной части, к югу от Махим-Крик. На юге этого района раньше располагалась один из наших военных фортов, срытый в 1861 году. Бомбей – еще один город с мешаниной архитектурных стилей; более цивилизованные и рациональные британские строения медленно заменяют примитивные индийские постройки из дерева и тростника

(или, если речь о старых зданиях, из обработанного камня). Многие дороги теперь вымощены, хотя грунтовых дорог все еще больше; за несколько десятков лет в городе появились канализация, железнодорожное сообщение и кое-где – даже газ.

Основная религия здесь – индуисты, но немалая часть населения исповедует течения ислама. Лишь небольшая доля жителей в последнее время обращена английскими миссионерами в христианство.

Большинство горожан Бомбея, я думаю, в достаточной мере мудры, чтобы оценить блага, которые мы им приносим. Наши миссионеры дают местным детям образование, как и должно, на английском языке, и наши управители видят, что к нуждам людей прислушиваются. Мы относимся к ним с величайшим уважением, за исключением тех случаев, когда они вынуждают (например, восстание сипаев в 1857 году). Необходимая жестокость – явление неприятное, и я молюсь, чтобы подобные действия перестали быть нужными. К счастью, возмутителей спокойствия, сражающихся за выживание культуры и образа жизни, явно несоответствующих современному миру, немного.

Изучение Сородичей Бомбея (как и индийских Сородичей вообще) – почти что невозможное предприятие. Если бы я пожелал потратить на решение этой задачи десятилетия, я начал бы складывать вместе кусочки мозаики и знать чуть больше, чем мне известно сейчас. Ситуация трудна для понимания и лежит далеко за пределами ожидаемых культурных барьеров.

Люди в Индии рождаются внутри каст – слоев общества, в пределах которых они существуют до конца своих жизней. В отличие общественных классовых систем во многих других государствах, для них нет надежды на продвижение по социальной лестнице. Родившийся *парией* («неприкасаемым») останется на самом нижнем уровне общественной структуры до дня смерти. И Сородичи в Индии предпочитают усложнять свою жизнь, формируя особые кастовые-клановые отношения. То есть, Вентру, Малкавиан и Последователи Сета (на мой взгляд, странная комбинация) считаются *брахманами*, доминирующей кастой священников. В рядах *кшатриев* – касты воинов и землевладельцев – числятся Ассамиты, Бруха, Равнос (представителей этого клана здесь, кажется, больше, чем где-либо еще в мире), и Бог знает кто еще. «Средний класс» фермеров, ремесленников и купцов, называемый *вайшья*, также включают большое количество вампиров клана Равнос, который, кажется, единственный имеет многочисленных представителей в нескольких кастах. *Шудра*, каста слуг и рабочих, включают Носферату (что странно – я рассчитывал найти их среди неприкасаемых) и Гангрел. Наконец – и это совершенно необъяснимо – Сородичи Индии числят вампиров клана Тореадор среди *париев*; я так и не выяснил, почему.

Индийские Сородичи обращаются друг с другом почти исключительно

в соответствии со своими кастами и лишь изредка – согласно принадлежности к клану, а чтобы еще больше запутать отношения, указанные связи используются только как тенденции, а не твердо установленные правила. Поэтому мне удалось определить клан только нескольких бомбейских вампиров.

Наконец, еще больше хаоса – как будто это требовалось! – добавляет беспрестанная война, которую индийская нежить ведет друг с другом. Местные Сородичи яростно сражаются против вторгшихся Сородичей из Британской империи, а также против таинственных врагов с востока. Сверх того, Шабаш время от времени – хотя и не так часто, как это могло бы быть – пытается проторить дорогу на территорию Камарильи, перенося на индийскую землю и это противостояние. Смертность здесь высока, и вампиры всех возрастов, от только что обращенных до почтенных старейшин, еженощно могут встретить смерть.

Самопровозглашенный князь Бомбея – англичанин Бруха по имени Полковник Реджинальд Эвери (он настаивает на обращении к нему по его прижизненному военному званию). Он и его приятели (по большей части Вентру, хотя и Бруха, и Носферату и Тремеры имеют здесь убежища) преуспели – должен добавить, с трудом – в поддержании главенства при растущем сопротивлении местного населения. Индийский брахман по имени Сандервере последние несколько десятков лет ведет войну против всех Сородичей-европейцев в Индии, и Бомбей – одно из его любимых полей битвы. Это создание весьма искусно владеет несколькими нечестивыми колдовскими умениями, устрашающими и его врагов, и его союзников. Если бы не союзники Эвери из клана Тремер, Сандервере наверняка давно бы уничтожил этого Бруха. Если же поискать несколько ближе к рассматриваемому нами городу, мы увидим Рухимини Кумари из клана Равнос и *кшатрия* Манмохан Биродкар (я не смог узнать, к какому клану он принадлежит), обитающих в трущобах на северной окраине Бомбея; они нападают на агентов князя Эвери и всемя способами стараются выдворить его из города.

В качестве заметки на полях я хотел бы сообщить, что культ тугов, запрещенный в 1840-х годах, все еще существует в виде нескольких подпольных движений, что, думаю, заинтересует британское правительство. Английские Сородичи убеждены, что клан Ассамитов повально присоединился к тугам с тем, чтобы выдавить Камарилью из Индии. На самом же деле, насколько я осведомлен, лишь отдельные представители клана заявляют о своей принадлежности к культу тугов (также как и отдельные вампиры клана Равнос), и это происходит по неким их личным причинам, а не в качестве элемента какого-то масштабного заговора.

На основе того, что мне удалось услышать и узнать в Бомбее, я делаю вывод, что ситуация в других крупных индийских городах

похожа на происходящее здесь – а именно, вторгшиеся европейские Сородичи, преимущественно принадлежащие к Камарилье, соперничают с местными вампирами за власть, а Шабаш, как всегда, таится на окраинах. Думаю, что я воздержусь от новых путешествий в этот край.

Соединенные Штаты

Поскольку я не вижу причин, по которым читатель должен был бы разделить со мной мою скуку, я не буду задерживаться на описании путешествия из Индии к берегам так называемого Нового Света. Скажу лишь, что большая часть этого утомительного пути по рельсам и воде прошла по землям, уже изученным мною, где я не узнал ничего нового. Путешествие через Атлантику заняло примерно три недели, поскольку я был вынужден плыть на борту старой деревянной посудины. Это стало прискорбной задержкой моих исследований, но, с другой стороны, дало мне возможность миновать затяжной конец зимы и прибыть в Новую Англию в разгар весны.

Что можно сказать об этом народе, этих наших, с позволения сказать, детях? С изобретательностью и мрачной решимостью, унаследованной ими от британских предков, они вылепили из этих диких земель процветающую страну. Правительству Соединенных Штатов теперь подвластны все территории между Мексикой (которая, как я наслышан, кишит вампирами Шабаша) и нашими канадскими владениями, а по долготе, как поется в одной из их довольно глупых песен, – «от моря и до моря»[21]. Владение, однако, никоим образом не означает контроль; их пограничные территории на западе все еще дикие и невозделанные, с суровыми природными и погодными условиями, переполненные отребьем; на них претендуют индейцы, зачастую враждебно относящиеся к поселенцам. Американцев все еще гонит дальше на запад их странная идея о «Божьем промысле»[22], объединенная, без сомнения, с практической необходимостью к экспансии, чтобы вместить растущее население. С ними, разумеется, перемещаются и Сородичи. Поскольку на американском Западе еще не появилось крупных городов (а также по причине того, что в этот край направляются наиболее молодые вампиры, стремящиеся завладеть доменами и оказаться подальше от своих старейшин), местные пейзажи не представляют для меня интереса. Какая необходимость мне, в моем исследовании деятельности и политических игр вампиров, описывать тех, кто – пока что – имеет немного устремлений помимо выживания? Когда те, кто ушел на запад, преодолеют свои разногласия, обуздают природу, избегут когтей оборотней и, кроме всего этого, лап Шабаша, тогда, возможно, дальнейшее их изучение будет иметь смысл.

И точно так же, основная часть старших Сородичей, обитающих в Америке, собираются в Новой Англии (название, которое я нахожу чрезвычайно забавным, учитывая упорство, с каким они отбрасывают нашу направляющую руку). Восточные регионы страны теоретически находятся под властью Камарильи, но вампиров Шабаша здесь тоже

множество, в результате чего часто возникают конфликты (но тем не менее намного реже, чем на Западе). Американский Юг все еще проходит период Реконструкции и в технологическом плане значительно отстал от Севера. Лицемерие – еще одна отличительная черта американцев: прошло меньше ста лет после их собственного отчаянного бунта против нас, и они уже отказывают почти что половине своего населения в праве на «самоопределение». Если бы проблема рабства в Америке не была решена в процессе этой их маленькой глупой войны, я мог бы сказать немного хорошего о штатах Севера. Членов Шабаша здесь больше, они прибывают из Мексики; но Камарилья все же удерживает некоторое неопределенное превосходство.

Конечно, отмена рабства – все еще миф во многих регионах страны. К «цветным» людям на большей части Юга отношение пока еще ужасное; я слышал о Сородичах южных штатов, до сих пор содержащих рабские стада, подчиненных их воле. Но и здесь, на Севере, темнокожим жить нелегко: их часто направляют на работы даже хуже, чем допущенные в страну китайцы.

Этот регион гораздо более космополитичен, чем многие другие, а еще здесь находится, пожалуй, величайший из всех американских городов.

Нью-Йорк, Нью-Йорк

Должен признать, плавание к острову Бедло, что в Нью-Йоркской гавани[23] порождает некий внутренний трепет. Вид Статуи Свободы, возвышающейся над стенами старого форта, блистающей в солнечном свете – поистине, этого почти достаточно, чтобы заставить кого-либо уверовать в тщеславную идею американцев о том, что их страна – приют свободы в современном мире. Статуя уже не сияет так ярко, как 10 лет назад, когда с нее сдернули покрывало – ее медная плоть уже начала темнеть, покрываясь патиной от соленого морского воздуха вокруг; но, тем не менее, она – одна из самых впечатляющих картин, которые человек может надеяться увидеть.

Нью-Йорк, построенный на острове Манхэттен, весьма современный город. Вместе с окружающими его общинами Бруклин, Квинз, Стейтен-Айленд и Бронкс – а я должен отметить, что назревает объединение всех этих и некоторых прочих общин в единое городское образование – Нью-Йорк явно представляет собой дело рук людей британского происхождения. Во многом город выглядит более молодой, так сказать, незрелой копией самого Лондона. Вместо величавой Темзы здесь протекает река Гудзон. Обитающие в городе люди представляют собой гораздо более пеструю смесь рас и национальностей – можно найти кого угодно, от китайцев и ирландцев до итальянцев и свободных негров (зачастую представители разных наций живут в своих обособленных общинах) – но их общество, как и лондонское, весьма

четко разделено на классы состоятельных и рабочих. Проходя по вымощенным улицам, уворачиваясь от пешеходов и экипажей, можно поднять глаза и увидеть густой черный дым, испускаемый фабриками и производственными предприятиями, смешивающийся с серыми облаками неба Новой Англии. Я представляю себе зимние снега, контрастирующие с этими тенями; однако, не застав местную зиму (о чем я уже упоминал), я оказался свидетелем только лишь проливных дождей, очень похожих на те, что выпадают на моей родине (разве что это происходит реже).

Нью-Йорк может похвастаться ошеломляющей системой общественного транспорта. Надземные железные дороги и новые электрические трамваи пересекают город через равные промежутки времени, позволяя даже самым бедным горожанам передвигаться из одного конца города в другой, а также, по надобности, в соседние пригороды. Не то что бы большинству рабочих нужно было далеко ехать. Огромные многоквартирные дома (апартаменты, если использовать местный диалект) стоят между фабричными кварталами, которые и сами заключены в ряды магазинных витрин; и так улица за улицей, что позволяет работягам прожить всю свою жизнь в пределах нескольких квадратных миль. Большая часть состоятельных горожан живут в нескольких довольно дорогих жилых районах в пригородах Нью-Йорка или где-либо еще за пределами Манхэттена. Основная часть города освещается электричеством, а не газом – усовершенствование, которого еще предстоит достичь и самому Лондону.

Нью-Йорк стремительно превратился в главный центр американской культуры (хотя кто-то может оспорить само существование таковой). Метрополитен-музей может похвалиться впечатляющей коллекцией произведений искусства, Центральный парк предоставляет горожанам возможность насладиться неким подобием природной среды, Музыкальная академия и Метрополитен-опера обеспечивают нью-йоркской элите обширный выбор способов провести вечер вне дома. Многие богатейшие семьи Америки осели именно здесь, как и большинство политических деятелей страны. Таммани-холл, политическая организация, возглавляемая человеком по имени Босс Твид, обладает огромнейшим влиянием в городе, несмотря на временное ослабление позиций в 1870-х годах. С помощью незаконных услуг и технологий сбора голосов они могут решить судьбу любого из вышеупомянутых, подающих надежды политиков – и это могло бы стать важным инструментом в руках буйных вампиров Шабаша в городе. К счастью, они слишком безумны, чтобы подмять эту шайку под себя.

Должен признать, что довольно быстро испытал неприязнь к представителям высших слоев нью-йоркского общества, среди которых я провел долгое время. Они хотят, чтобы их воспринимали всерьез, но не как богатых покровителей Нью-Йорка, а как потомков прославленных семейств, элиту города с богатейшей историей.

Я не могу не насмехаться над ними. Нью-Йорк производит впечатление, это я могу допустить. Но он не выглядит величавым. Он не элегантен. В конечном счете, он является бриллиантом в короне только еще зарождающейся страны с крайне недолгой историей и слишком малым количеством собственных традиций. Но для местных богатеев игра в равенство со старыми семействами Англии, с которыми они, похоже, сравнивают себя во многих отношениях, стала бы для этих последних оскорблением, не будь она такой наглостью.

Сверх всего сказанного, Нью-Йорк – влиятельный город, особенно в финансовой сфере. Рост рынка американских товаров ошеломляет, большая его часть контролируется через акции и облигации, покупаемые и продаваемые здесь же. Это, по меньшей мере, делает Нью-Йорк регионом особого интереса для обеих сект Сородичей. За завесой теней, под улицами, в обшитых деревянными панелями кабинетах город превращается в поле битвы. Количество местных вампиров Шабаша значительно превосходит Камарилью – но эта секта в последнее время борется за то, чтобы закрепиться в финансовом и политическом сердце Манхэттена и, следовательно, всего Нью-Йорка.

Перечислить всех влиятельных Сородичей региона практически невозможно, поскольку уровень смертности потрясает воображение. Джозеф Уэллесли, происходящий из древнего европейского рода благородных вампиров клана Вентру, удерживает власть в домене Манхэттен лишь с помощью крайних мер. Его связей с Твидом и прочими членами Таммани-холла пока что оказывалось достаточно для того, чтобы не позволить Франсиско Доминго де Полониа, кардиналу Шабаша (и эксперту в политических интригах, особенно для вампира из этой секты), подсадить множество собственных слуг в муниципалитет Нью-Йорка. Союзники Уэллесли из клана Тремер, действующие из тайной капеллы, отгоняют мистические силы Шабаша (а также приглядывают за растущим количеством вампиров Джованни среди итальянских эмигрантов). Крохотная группка Носферату бродит по растущей канализационной системе – хотя, как говорят, в ее глубинах обитают ужасные существа, пугающие самих этих омерзительных Сородичей; а одна или две котерии клана Тореадор собираются по нью-йоркским музеям и злословят о своих недругах так, как будто это может чем-нибудь помочь.

Шабаш, в свою очередь, удерживает контроль над пригородами. Из убежищ, спрятанных на территории Лонг-Айленда и Бруклина, Полониа возглавляет атаку сразу с нескольких фронтов. Его солдаты – Бруха и Цимисхи выходят на улицы, его собратья Ласомбра и союзники из клана Вентру неспешно подрывают крохотное основание политической власти Камарильи. Если ничего не изменится, то падение Нью-Йорка, этого принца обеих Америк, в лапы Шабаша целиком и полностью – лишь вопрос времени; но Камарилья яростно сражается, и на данный момент ни одна из сторон не может заявить о своем полном превосходстве. При этом действия Шабаша несколько тормозятся из-за стычек за власть

между епископами и архиепископами, подчиненными Полониа, двое самых могущественных из которых – Тарлев и Екатерина (прозванная «Мудрой»).

Разумеется, многие Сородичи Камарильи на Манхэттене также отвлекаются на прочие, мелкие проблемы. Помимо обычных политических игр, которым, кажется, предаются все вампиры, Сородичи Нью-Йорка особенно сильно стремятся доказать свою значимость их европейским собратьям. За прошедшие сто лет мир увидел, что Соединенные Штаты – самостоятельное государство, но для бессмертных Сородичей эта страна – нечто вроде площадки молодняка, куда можно отправить поиграть непослушных детей. Такое отношение раздражает консервативных Сородичей и их собратьев и делает их неспособными к привлечению всевозможных ресурсов (таких, как услуги, дары и семейные связи), находящихся в их распоряжении, из страха будущей слабости.

В самых грязных пригородах обитают Сородичи, которые, похоже, не интересуются ходом войны. Носферату, Бруха, Последователи Сета, Джованни, а возможно, и несколько азиатских вампиров – все они существуют вдали от тронных залов, занятые только лишь собственными проблемами. Многие из них объявляют отдельные пригороды своими независимыми поместьями, и лидеры Шабаша о них не знают, да и не особенно заботятся о том, чтобы ими завладеть. Жизнь множества смертных, живущих в этих пригородах, трудна – ведь, по примеру их лондонского духовного собрата Князя Фейгина, местная нежить не питает жалости к «скоту», которым питается. Худший из них – некто Ленор, Последователь Сета, начавший формировать союз этих «баронов-разбойников»[24] от Сородичей. Не желающие склоняться ни перед «давящими традициями» Камарильи, ни перед «религиозной манией» Шабаша, эти независимые Сородичи могут стать решающей силой в конфликте, охватившем Нью-Йорк – если, конечно, смогут действовать сообща, не растерзав друг друга на части.

Через Новую Англию на повозке

Воистину, весь этот регион – плод труда людей, которые тоскуют по величию Англии, толком не понимая его. Я уже отмечал архитектуру Нью-Йорка и посчитал было ее изюминкой города… но нет, многим другим городам Новой Англии она тоже свойственна. Здания возводятся высокие, нависающие над улицей, они облицованы камнем и часто украшены карнизами и еще выдающимися еще дальше вперед горгульями. Однако такие огромные строения, не имея за фасадом никакой истории, не выглядят грандиозными, но похожи на отчаянную попытку ухватить величие, которого они не заработали. Они кажутся, если мне будет позволительно употребить антропоморфизм, гневными, угрожающими, будто бы разочарованными своей тщетной попыткой достичь желаемого великолепия.

Между этими городами, в поросших лесом холмах и на травянистых равнинах тут и там угнездились крохотные деревни. Не замечающие роста и развития городов вокруг них, эти деревушки, также как и их близнецы в Англии, существуют без изменений поколение за поколением. Деревянные дома и бревенчатые избы здесь – обычное дело, дороги грунтовые, а религиозная вера процветает, ведь Господь Бог еще не смещен с престола ни философией, ни теологией. Люди живут простой жизнью, они охотятся, возделывают землю, надменно посещают церковь и ездят в ближайший город, если требуется что-либо, чего их пасторальный быт не может им дать. Более того, они прилагают все усилия, чтобы избегать Сородичей и вообще всего, что бродит в ночи по лесам, окружающим их дома.

Так же как и в деревнях в Англии и Восточной Европе, во многих из этих городков живет один-единственный Сородич, скрывающийся среди их жителей. Тем не менее большинство таких вампиров не расхваливают себя как лордов или потомков королевской крови. Одним таким городком к северо-востоку от Нью-Йорка Вентру по имени Томас Экхардт управляет в буквальном смысле, как судья и магистрат. Наказывая тех горожан, кто нарушает его «закон». В другом поселении, в штате Массачусетс, старейшина-Малкавиан, называющий себя «Инквизитор», держит в страхе все население, как будто на дворе все еще семнадцатый век. Слуги сумасшедшего Сородича моментально обвиняют в колдовстве любого, кто бросает вызов его главенству.

Эти вампиры, и бесчисленные прочие держат жителей Новой Англии в страхе, но они – не единственные, кто угрожает этим смертным. По здешним лесам бродят оборотни, хотя их и меньше, чем на Западе. На окраинах городков таятся и иные создания, опознать которых труднее. Разгневанные призраки, большей частью оставшиеся после умерших местных жителей, скользят над пустошами, потрясая бессильными кулаками в сторону белых путешественников, и причудливые беды и несчастья сыплются равно на головы смертных и Сородичей, смеющих нарушать древние обычаи этой земли.

Вместо заключения

Я помышлял о том, чтобы продолжить свой труд. Я подумывал об изучении новых колоний к югу от Новой Англии, поскольку они стали довольно процветающими, и количество Сородичей в них превосходит все пределы. Я даже хотел пересечь Мексику и уж точно проехать по британским колониям в Канаде.

Но я не сделаю ничего из сказанного.

В маленьком городке рядом с Вашингтоном я нашел своего сына, Джонатана. Я помнил, что он поговаривал о переезде с семьей в Штаты, но не знал, что он осуществил свое желание… Сколько же времени я уже мертв?

Должно быть, это и есть та цель, во имя которой я трудился. Джон пошел по моим стопам, стал медиком и ученым. Я питаю высокие надежды на то, что мой внук и его дети продолжат традицию, и что моя семья всегда будет бороться за просвещение человечества и продвижение наук.

Но я опасаюсь, что в своих изысканиях они могут, как и я, привлечь внимание созданий, существующих за пределами понимания этих наук.

Поэтому я оставлю свои наработки – записи об исследовании физиологии и расы Сородичей, также как и этот трактат об их поведении – там, где мой сын сможет найти их. Именно по этой причине, как я понимаю, я не смог продолжить работу: вместо накопления собственных знаний я стремился защитить свою семью.

Возможно, используя информацию, содержащуюся в этих моих записках, мой сын и его потомки смогут избежать встречи с Сородичами в своих поисках истины. Сородичи уже забрали жизнь у меня. Надеюсь, что, располагая дарованными мной знаниями, никто из моей семьи никогда не соприкоснется с миром Сородичей.

Я люблю тебя, Джонатан.

Твой отец, доктор Корнелиус Нетчерч.

[1] — Акт предоставил замужней женщине право приобретать, владеть и распоряжаться имуществом путем завещательного распоряжения или иным путем «как ее раздельной собственностью, без вмешательства какого-либо «доверительного собственника», так же, как она вправе была бы это делать, не будучи замужем». Предыдущий акт 1870 года дал определение различных форм собственности, которой замужняя женщина может обладать как раздельным имуществом, и предоставил замужним женщинам такое же право судебной защиты. [Наверх]

[2] — В результате реформы 1884 года (Акт о народном представительстве) было установлено единое избирательное право для домовладельцев и квартиронанимателей всех графств и городов: каждый мужчина, владеющий в графстве или городе землей или помещением (с доходом не менее 10 фунтов стерлингов), может зарегистрироваться как избиратель и голосовать. [Наверх]

[3] — Актом в графствах были введены избирательные округа, каждый из которых избирал одного члена парламента по системе относительного большинства. [Наверх]

[4] — Мелкопоместное нетитулованное дворянство [Наверх]

[5] — «Спиритическая доска» - доска для спиритических сеансов с нанесенными на нее буквами алфавита, цифрами, словами «да» и «нет». В процессе сеанса доска «с помощью сверхъестественных сил» давала ответы на вопросы, отмечая эти элементы с помощью стрелки или указателя в пальцах спрашивающего. [Наверх]

[6] — (англ. John Dee; 1527-1609) — английский математик, географ, астроном, алхимик, герметист и астролог, автор книги по Каббале и геометрической магии под названием Monas hieroglyphica (Иероглифическая Монада). [Наверх]

[7] — лондонское просторечие, для которого характерно особое произношение, неправильность речи, а также рифмованный сленг. [Наверх]

[8] — прозвище в тексте письма за подписью Джека Потрошителя, полученного Скотланд-Ярдом во время расследования убийств проституток в 1888 году. [Наверх]

[9] — Бетлемская королевская больница (англ. Bethlem Royal Hospital), первоначальное название - госпиталь святой Марии Вифлеемской, психиатрическая больница в Лондоне (с 1547), расположена напротив Тауэра. [Наверх]

[10] — Уильям Ю. Гладстон (1809-1912) английский государственный деятель и писатель, четыре раза занимал пост премьер-министра Великобритании, избираясь с партией либералов. [Наверх]

[11] — Так называемый «второй билль о гомруле», вторая попытка либералов ввести самоуправление в Ирландии, которая бы превратилась в один из доминионов Великобритании с собственным парламентом и местной властью. Как и первый подобный билль 1885 года, был проведен через палату общин, но провален палатой лордов со значительным перевесом голосов. [Наверх]

[12] — Христиания – старое (1624 – 1924 гг.) название Осло. [Наверх]

[13] — В оригинальном тексте использовано слово «Tuomiokirkko» (*фин.* «кафедральный собор»), без дополнительного уточнения обычно относимое к Кафедральному лютеранскому собору в Хельсинки (построен в 1830 – 1852 гг.). Под «древней лютеранской церковью», скорее всего, подразумевается церковь Vanha kirkko (1826). Существовала также церковь Ульрики Элеоноры, построенная в 1727 году и разобранная в 1827 году. [Наверх]

[14] — Имеется в виду собор Санти Джованни э Паоло, или Сан Заниполо. [Наверх]

[15] — Международный конгресс, созванный для пересмотра условий Сан-Стефанского мирного договора 1878 года, завершившего русско-турецкую войну 1877—1878 гг. Завершился подписанием Берлинского трактата. Окончательное решение об увеличении территории Греции было принято на переговорах этих двух стран при посредничестве европейских держав в 1880 г. [Наверх]

[16] — Национальная библиотека Святого Марка. [Наверх]

[17] — Историко-культурный центр Стамбула, в настоящее время часть городского района Фатих. [Наверх]

[18] — Представитель Британской империи Ф.Лугард в 1890 году заключил с королем Мвангой договор, а к 1894 году Британия установила над Бугандой и прилегающими территориями протекторат. [Наверх]

[19] — Акт установил систему, при которой правительство регулировало работу Ост-Индской компании, но не брало власть само, и стал первым шагом к установлению правительственного контроля Британии над Индией. [Наверх]

[20] — Bechuanaland – прежнее (до 1966 года) название Ботсваны. [Наверх]

[21] — Строка из гимна «America the Beautiful». [Наверх]

[22] — «Manifest Destiny», политическая доктрина, выдвинутая в 1845 в статье Дж. Л. О'Салливана об аннексии Техаса, а затем приобрела более широкое звучание. Состояла в том, что североамериканцы являются избранным народом, которому судьба предназначила превратить Американский континент в «зону свободы». [Наверх]

[23] — Старое (до 1956 года) название острова Либерти (в честь первого владельца). [Наверх]

[24] — во второй половине XIX века - американский капиталист, наживший состояние нечестным путём; позднее – бизнесмен, готовый пойти на всё ради обогащения. [Наверх]

‹ Часть 3: Персонажи | вверх | Часть 5: Повествование ›

Версия для печати

11378
1098
475

Все оттенки Тьмы

Часть 5: Повествование

Искусство рассказывать истории – пожалуй, древнейшее из тех, что известны нашему виду. Способность порабощать слушателей с помощью слов, в которые облекаются мысленные образы – веселящие, трогательные, пугающие – это искусство. В своем наивысшем проявлении ролевая игра может быть определена как история, которую несколько людей рассказывают друг другу, и в этом случае искусство сказителя можно считать изобразительным. Сам термин «искусство» мы используем здесь в значении «способность создавать нечто, что пробуждает эмоции наблюдателей». Книга **«Вампир: Викторианская эпоха»** – вариант уже известной игры, бросающий вам вызов. Она очевидным образом отличается от **«Вампира: Маскарад»** сеттингом, но еще и стилем, что более важно. Мир Каинитов не так уж изменился за какой-то промежуток времени в сто лет. Автор собирает его колорит из прохладного асфальта городских улиц и неровного скрежета панк-музыки, но тонкие чувства книги **«Вампир: Викторианская эпоха»** выстроены почти полностью на основе элементов готической повести.

Если вас интересует, достаточно ли значительна разница между книгами **«Вампир: Маскарад»** и **«Вампир: Викторианская эпоха»** для того, чтобы посвящать теме повествования целую главу, будьте уверены: различия есть. **«Вампир: Викторианская эпоха»** – это повествование для опытных игроков. Это не рассказ о Ночном Супергерое и не о том, «как я швырнул кубы и набил всем морду»; эта книга о том, как пробудить чувства и плавно погрузиться в иной, покрытый тенью мир настолько глубоко, насколько вам позволят Ваше воображение и устная речь. Это – повествование для взрослых.

Цель книги **«Вампир: Викторианская эпоха»** – привнести чувствительность готической литературы в ролевую игру. Это может потребовать больших усилий и сосредоточения, чем готовы пожертвовать большинство групп игроков; но и награда за подобный опыт полного взаимодействия будет богаче – в конце концов, в этих преданиях вампиры происходят не от каких-то безумных, сосущих кровь чудовищ. Эта глава обеспечит вам краткое знакомство с жанром готической литературы и даст вам некоторые инструменты, чтобы влить в вашу викторианскую хронику немного старомодного готического ужаса.

Азы готики

В викторианскую эпоху люди были гораздо ближе к своим страхам,

чем мы, но как этого могло не произойти? Несмотря на все их хваленые цивилизованность и стоицизм, всё, что стоит между ними и тьмой ночи – свет огня и газового рожка. Просвещенность осталась относительно современным эпохе явлением, и силы суеверия – древние, могущественные и глубоко укоренившиеся – все еще предстоит усердно выкорчевывать из человеческого сознания; последняя казнь за ведьмовство имела место в Германии всего лишь столетие назад, в 1793 году[1].

Первый готический роман, «Замок Отранто» Хораса Уолпола, был опубликован в 1765 году. Он был мрачным, волнующим и причудливым. Он затрагивал чувства и ситуации, которых благопристойным господам лучше не замечать. Сама история была пугающей, зловещей, и, что примечательно, имела волнующий успех. За последующие несколько десятилетий готический роман расцвел пышным цветом. За «Замком Отранто» последовали другие произведения, ставшие классикой, каждое из которых вносило свою лепту в этот жанр причуд и волнений: скандальный «Монах» Грегори Льюиса, «Таинства Удольфские» и «Итальянец» Анны Рэдклифф, «Мельмот Скиталец» Чарльза Метьюрина и «Ватек» Уильяма Бекфорда. Всякая из этих книг порождала сотни подражателей. Начиная с 1765 года и до окончания викторианской эпохи любой человек, привыкший время от времени открывать книгу, наверняка прочел хотя бы одну сказку об ужасе, безумии, чудовищных созданиях, смерти, недугах, кошмарах, зле и извращенных сексуальных пристрастиях – столь популярен был готический жанр.

Викторианская эпоха официально началась в 1837 году, с коронации королевы Виктории, и закончилась с ее смертью в 1901 году. Это время было отмечено политическими, промышленными, экономическими и культурными изменениями, а когда огромное количество перемен происходит в короткий промежуток времени, это практически неизбежно порождает ощущение беспокойства и нервозности, а то и открытого страха. А то, что пугает человека, также его восхищает. Так и получилось, что готический жанр – произведения, исполненные тьмы, мрачности и ужаса – стал одним из самых популярных в столетии. Готические повести сосредотачивались именно на тех темах, которые достойные люди викторианской эпохи не обсуждают: жестокость, кровосмешение, недуги, ужас и сумасшествие. А еще они были пересыпаны упоминаниями о существах, в которых достойные люди викторианской эпохи не верят, то есть призраками, демонами, ведьмами, и, время от времени, вампирами. Они происходили в чужих, экзотических землях, заброшенных поместьях и жутких покинутых замках. Люди эпохи выросли на этих историях. С таким интересом к привидениям и всему подобному оставался лишь маленький шажок до полной очарованности людей эпохи вампирами.

Викторианская эпоха стала свидетелем дебюта вампиров (во всяком случае, так нам известно на сей день), и кровососущая нежить оказалась повсюду. Вести о пьющих кровь мертвецах,

предположительно основанные на фактах, проделали путь из Восточной Европы прямо в английские бульварные газетенки. В свою очередь, эти статейки проложили дорогу для «Вампира» Джона Полидори, опубликованного в 1819 году. Карл Маркс сравнил богатых с вампирами, кормящимися на крови пролетариата. По его примеру простолюдины начали обвинять в кровопийстве британских аристократов, а знать в ответ стала называть толпу сбродом с факелами (еще одна картина, оказавшаяся в галерее готических образов благодаря «Франкенштейну»). Публика, казалось, испытывала неисчерпаемый интерес к отчетам о случаях вампиризма, и на протяжении XIX столетия писатели были рады доставлять им удовольствие; каждое сообщение превосходило предыдущее, пока не была достигнута вершина в форме романа «Дракула», вышедшего в свет в 1897 году; этим годом завершается период времени, охватываемый книгой «Вампир: Викторианская эпоха».

Функции готической игры

Жанр готики, помимо всего прочего, является литературным воплощением мрачности и беспокойства. Именно это настроение вы, как рассказчик, должны пытаться развить в каждой сцене, любом характере и происшествии, которое вы создаете. Основная задача в настоящей готической игре – создание и поддержание стойкого, клаустрофобного чувства ужаса.

Хотя это может показаться не таким уж сложным, постоянно поддерживать мрачный настрой на протяжении всей игры отнюдь не просто.

Пригласить друзей, чтобы побросать кубики и порисоваться в образе персонажа, попутно поглощая закуски и безалкогольные напитки – это легко. Такое занятие располагает к общению, подстегивает эго участников и не требует чрезмерных усилий. Оно не уведет вас очень уж далеко от повседневной жизни, и уж точно не будет считаться искусством.

Традиционно, повествование в стиле готики требует напряжения сил. Оно больше подходит для серьезных рассказчиков и небольшой, целеустремленной группы игроков от двух до четырех человек, готовых исполнить свои роли с большей степенью самоанализа. Игроки, которым для поддержания интереса требуется постоянная борьба, кто играет ради развития сверхмогущественных персонажей, или же те, кому просто интересно покрутиться в романтической атмосфере – не лучшие кандидаты для готической хроники; подробные словесные портреты, необходимые для поддержания настроения, в сочетании с погружением шаг за шагом в сценарии, лишающие присутствия духа, в которых персонаж временами может быть едва ли не бессилен, наверняка не удержат внимания таких игроков.

Игроки должны сознательно отказаться от «силовой» игры. Герой готического романа втягивается во все более запутывающуюся паутину зловещих и причудливых происшествий, думая, удастся ли ему выбраться целым и невредимым (или хотя бы сберечь свою душу). Он не расхаживает по улицам Лондона, высматривая головорезов Шабаша, которых можно было бы сжечь, то и дело глоточками потягивая кровь проституток. В корне готический роман – произведение не о героизме, а скорее о принесении себя в жертву. Перед началом такой игры участникам должно быть известно, что их персонажи могут оказаться в трудном положении; для героев готического романа подвергаться пыткам, сходить с ума, страдать от проклятий или умирать – обычное дело. Весь жанр готики наполнен ужасом, и, чтобы рассказчик смог правдоподобно передать атмосферу этого ужаса, для персонажей должна замаячить перспектива кошмарного итога.

Элементы готики

Готические романы в большой степени опирались на одни и те же элементы и литературные приемы, делавшие их привлекательными для их читателей; в них использовались похожие техники достижения атмосферы и ощущения беспокойства. В этой главе будут проанализированы основные элементы готического романа, и мы расскажем вам, как включить эти элементы в игру по книге **«Вампир: Викторианская эпоха»** с тем, чтобы повторить эффект готического произведения, а именно: погрузить в атмосферу ужаса своих слушателей – в данном случае, игроков.

Суть готического повествования – его атмосфера. Перечисление стандартных готических тропов похоже на описание болезни с помощью ее симптомов. Основную идею вы поймете, но не получите никакой информации о лежащем в основе явлении.

Никаких чудес в списке сюжетных готических приемов нет, ими умело пользовались авторы готических романов в прошлом, и вы, скорее всего, с ними знакомы. Некий критик утверждает, что для того, чтобы произведение стало готическим, оно должно «сочетать вселяющее страх чувство наследия во времени с клаустрофобным ощущением замкнутого пространства, и эти два измерения усиливают друг друга, порождая впечатление тошнотворного погружения в забвение». Это выражение довольно-таки точно и емко передает суть вопроса, но ставит чересчур высокую планку, и требуется слегка снизить уровень. Просто помните, что в готической литературе преобладает атмосфера, и любая сцена, каждый сюжетный элемент, который вы используете для развития и поддержания мрачного, волнующего настроения укрепит вашу хронику и оставит ее в памяти игроков, даже когда все другие их игры позабудутся.

Бремя истории

Жанр готического романа всем обязан истории. Именно увлечение готической архитектурой, в первую очередь, привело Хораса Уолпола к написанию «Замка Отранто», и с тех пор практически над любым произведением этого жанра маячит тень истории. События готического романа зачастую являются последствиями некоего ужасного события, имевшего место несколько лет (или, в некоторых случаях, веков) назад, и задача протагониста – обнаружить, что это были за события, и упокоить всякого призрака, реального или символического, который еще может доставлять неприятности.

Роль духа истории меняется от одного произведения к другому. Иногда он выступает как бремя традиции или чувство признательности, питаемое к старому, влиятельному семейству. Иногда некая зловещая история грозит повторением, вопреки желаниям ныне здравствующих [персонажей]. В других готических повестях история используется просто для сравнения, чтобы показать, как глубоко пали нравы современников века. В «Падении дома Ашеров» упомянутый дом (имеются в виду и здание, и семейство) старый, почти что древний; притом и строение, и семья явственно демонстрируют разложение и упадок почтенных родов. По ходу повествования автор неоднократно упоминает о древности и длинной истории того и другого, но к концу произведения и то и другое становится жертвой упадка.

Вы, как рассказчик, должны определить, насколько сильно история будет влиять на вашу хронику. Не окажутся ли ваши персонажи застигнутыми новым витком трагедии, которая впервые развернулась столетия назад? Подтолкнет ли груз истории и традиций князя вампиров на ужасающий поступок? Что, если один из персонажей влюбился в женщину – перевоплощение покойной невесты старого и могущественного вампира?

Будучи рассказчиком в рамках книги **«Вампир: Викторианская эпоха»**, вы располагаете несколькими определенными преимуществами в работе с влиянием истории и его последствиями. Вампиры не стареют, что позволяет отнести исходное происшествие еще дальше в таинственное прошлое. Никакое иное создание не приспособлено к испытаниям разрушительным действием времени, истории и разложения, как вампир. Ваша задача, как рассказчика, – выделить этот факт.

Вампиры могут даже стать сильнее физически одновременно с деградацией их совести. Какими старшие вампиры кажутся новообращенным? Бремя истории должно казаться весьма тяжелым. У вампиров множество конфликтов с прошлым, да и древние недруги не замедлят объявиться, если считать, что беспрестанная еженощная борьба развязана проницательными старыми вампирами.

Вы и ваши игроки можете даже разыграть такую историю, если захочется. Книга **«Вампир: Темные века»** даст вам возможность

разыграть некое важнейшее историческое событие параллельно с разыгрыванием его последствий с помощью книги **«Вампир: Викторианская эпоха»** в чередующихся сеансах игры. В игре по «Темным векам» игроки могут принять роли «бабушек и дедушек» своих текущих персонажей, а в перемежающих ее играх стремительные исторические события в конечном итоге проявятся подобно тому, как их ужасные последствия выйдут на сцену в викторианской игре. Чтобы еще более усложнить ваш опыт рассказчика, вы можете начать и третью игру по книге **«Вампир: Маскарад»**, где игроки будут изображать потомков своих же персонажей из викторианской эпохи.

Вам необходимо спросить себя, какую именно роль будет играть история в Вашей хронике. Вы же не хотите огреть ею своих игроков, как пыльным мешком по голове; вам нужно будет, как и всегда в готическом жанре, достаточно часто бросать изящные намеки, так чтобы игроки смогли самостоятельно сложить кусочки головоломки. Часть притягательности игры для игроков заключается в том, чтобы выявить, каким образом история повлияла на ситуацию, в которой они оказались.

Как рассказчику, вам нужно будет спланировать, что именно произошло в прошлом. Имел ли место опрометчивый поступок? Если да, как давно это случилось? Кто стал жертвой, а кто был злоумышленником? Удалось ли скрыть преступление? Если нет, то по какой причине? Как события прошлого объединены с настоящим? Что связывает персонажей игроков с этими событиями? Совет: склоняйтесь к усложнению. Чем более запутанной получится предыстория, тем интереснее будет игрокам распутывать ее по ходу хроники, и тем ближе вы окажетесь к изначальному жанру.

Неравнодушие к месту действия

Готический жанр был назван так потому, что многие из основополагающих работ в этом направлении имели местом действия мрачные замки, построенные в псевдоисторические века готами, племенем германских варваров, о котором сложено множество мифов. Эти замки неизбежно были наполнены комплектами рыцарских доспехов, древними тайнами, призраками, и каждый находился во власти как минимум одного жестокого лорда, правившего им своей железной волей. Такие готические замки, зачастую кое-как замаскированные под монастыри, поместья и прочие экстравагантные объекты недвижимости в более поздних работах, обеспечили место действия для готических романов в первые несколько десятилетий существования жанра.

Значительная часть атмосферы страха, присущей готике, происходит из одиноких, населенных призраками мест действия, поэтому, после того как вы уделили внимание событиям, давшим начало вашей готической хронике, приходит время проработать особенности локации.

Многие ранние готические романы названы соответственно тем унылым местам, где происходит их действие, например, «Замок Отранто», «Таинства Удольфские» и «Грозовой перевал», что иллюстрирует всю важность места действия для жанра.

Вы, как рассказчик, с легкостью сможете использовать традиционные жуткие декорации готического жанра, чтобы усугубить атмосферу хроники, но начинать следует не с этого. Начните хронику в безопасном, ничем не примечательном месте. Позвольте своим персонажам ввязаться в несколько легко разрешаемых конфликтов, чтобы подстегнуть их уверенность в себе (или укрепить их самонадеянность, если на то пойдет), а затем не спеша покажите им, что ход развития событий выдернет их из относительно уютного викторианского окружения. Дайте понять, что место, куда необходимо отправиться персонажам, ничего хорошего не сулит; предупредите их о том, что там вообще лучше бы не бывать – а затем сделайте его настолько таинственным, манящим и неминуемым, что ваши герои не смогут не испытать судьбу и посетить его.

Путешествие

Для того чтобы добраться до готического пункта назначения, персонажам, возможно, потребуется предпринять длительное путешествие. Его цель расположена не на соседней улице, а «за сотни миль отсюда», возможно, в чужой экзотической стране, куда поездом не добраться (по крайней мере, одним только поездом). В 1888 году путешествие было довольно медленным делом. Время, потраченное на странствия, включалось в жизненный опыт, и не было тем коротким досадным моментом между отправной точкой и целью поездки, как это бывает сейчас. Часть пути, возможно, придется проделать на корабле.

Путешествие персонажей к их готической цели должно сопровождаться дурными предзнаменованиями в любой доступной вам форме. Пусть тем, кто владеет Прорицанием, снятся кошмары или являются ужасные видения, касающиеся цели поездки. Достоинство персонажа «Медиум» прекрасно подходит для того, чтобы передать героям предупреждение от духов о грядущих событиях. Специалистов по лунатизму из клана Малкавиан приближающиеся события должны мучить с особенной силой; обрушьте на их умы ужасные галлюцинации, содержащие завуалированные подсказки (или наоборот, вводящие их в заблуждение намеки), имеющие отношение к подступающему конфликту. Как вариант, они могут слышать предупреждения призраков, или же, погрузившись в транс, записывать ужасающие пророчества, касающиеся путешествия или того, что их ждет в конечном пункте маршрута. Оптимально путешествие должно обеспечить хронике мрачный и насыщенный событиями пролог и положить начало настроению хроники. Позвольте персонажам прочувствовать нисхождение в кошмар. Готическая литература предлагает множество тому примеров. Путь Джонатана Харкера к замку

Дракулы сквозь кишащую волками Трансильванию играет важнейшую роль в создании атмосферы романа. В качестве более современного кинематографического примера путешествия из обычного мира в готический посмотрите фильм «Апокалипсис сегодня», основанный на повести Джозефа Конрада «Сердце тьмы», исполненной готики.

Изолированность

В создании атмосферы ужаса изолированность играет немалую роль. Готическая литература изобилует уединенными и разрушенными замками, монастырями, санаториями, пансионами, охотничьими домиками, больницами и гостиницами. Идеальным вариантом станет всякое отдаленное местечко. Задача состоит в том, чтобы удалить игроков от любого удобного источника помощи. Для некоторых игроков проблемой может стать уже отсутствие мобильных телефонов, и пребывание в четырех ночах пути от ближайшего союзника вызывает особенное беспокойство. Подкрепите ощущение одиночества у своих игроков. Попробуйте осторожно напомнить им, насколько они оторваны от мира – и, следовательно, уязвимы.

Готическая литература переполнена примерами, к которым можно воззвать: Франкенштейн доводил свое творение до ума на Северном полюсе, так уединенно, как это только было возможно. Замок Отранто расположен в итальянской глуши, которая во времена написания одноименного романа считалась и обособленным и экзотическим местом. Вы, однако, не ограничены локациями, уже использованными в художественных произведениях. Призрачные города, миссионерские организации, пустынные острова, маяки и шахты столь же эффективно исполняют роль места действия, как и вездесущие аббатства и фамильные поместья.

В Мире Тьмы пустынные, дикие территории могут усугубить атмосферу ужаса еще и следующим образом: именно в таких местах обитают оборотни; если и существует что-либо, способное пробудить в вампирах сильное чувство страха, так это присутствие вервольфов.

Пара слов о руинах

Обсуждение места действия готической хроники было бы неполным без упоминания значимости руин. Римские руины, готские руины, призрачные города, бросающие в дрожь сгнившие имения в безлюдных местностях – все это сработает. Готическая литература изобилует примерами руин. Они не только прислушиваются к истокам готического окружения, но еще и порождают чувство истории и неизбежности упадка, как ничто другое. Кроме того, руины часто населены – если не призраками, то воспоминаниями о том, каково было это место, прежде чем опустело; эти детали вы можете использовать для создания атмосферы вашей хроники.

При описании руин обращайтесь к чувству одиночества и опустошенности места. Подводите персонажей к вопросу: каким было это здание при постройке, и почему оказалось брошенным? Ответ на последний вопрос может сыграть особенно волнующую роль в хронике, в зависимости от того, что за историю вы припасли для этого места. Подсказка: в готических романах жилище оказывается покинутым по весьма значительной и вызывающей страх причине. Даже если вы не определились с четкой причиной, почему строение было брошено, пусть подразумевается, что причина весьма значительна и вызывает страх. Это будет иметь большое значение в создании вами атмосферы ужаса в вашей хронике.

Клаустрофобия

Готическая литература часто обращалась к теме различных форм пленения. Иногда оно в большей степени метафорическое – герой, например, связан со своей семьей или скован традициями или ответственностью – но физическое удержание в лабиринтах, пещерах, погребах с люком, подземельях и прочих подобных местах играло ключевую роль в жанре. Замуровывание, похороны заживо и ритуалы Создания в Шабаше – все это отлично соответствует теме пленения. Помните это, создавая сцену для своей хроники, а по ходу игры не позволяйте игрокам забывать, что их движения ограничены. Пусть они, находясь в этой обстановке, то и дело бьются головой о потолок, или ощущают, как давят стены.

Один из способов усилить чувство клаустрофобии при создании места действия – разместить некоторые части хроники под землей. Пещеры, катакомбы, подземные склепы и подвалы – отличный фон для развертывания готической хроники. Не думайте о своем сюжете как о ползании по подземельям (и не позволяйте так думать вашим игрокам), иначе игра потеряет свой настрой, но вы с легкостью сможете усилить ее жуткую атмосферу с помощью даже небольшого путешествия под поверхностью земли.

Прочие места, где может происходить действие, также способны поддержать готическую атмосферу. Лаборатории, лечебницы для умалишенных, шахты и прочее подобное отлично сработает, но опять же, будьте осторожны и не перегружайте окружающую обстановку, чтобы игра не превратилась в карикатуру на самое себя.

Жестокость власти

В ходе игры по книге **«Вампир: Викторианская эпоха»** вам придется уделять внимание вопросам властных взаимоотношений между персонажами. Могущество и беспомощность являются важнейшими мотивами в основных произведениях готической литературы. Имущество и владение, обязательства, господство и раболепие – понятия, часто анализируемые в готических преданиях. Не случайно

многие вампиры в готической литературе принадлежат к аристократии. Не является совпадением и то, что вампиры имеют своей целью подорвать волю своих слуг, превратив их в надломленных, похожих на Ренфилда[2] лизоблюдов.

В рамках жанра готики те, кто обладает властью, почти всегда используют ее во зло; несмотря на то, что в них остается крупица благородства, они не могут не проявлять жестокость к своим подчиненным. Те же, кто могуществом не располагает, всегда пытаются обрести его, но они обычно так мелки и недостойны, что, даже если на непродолжительное время заполучают власть в свои руки, это мало их красит, и они быстро теряют влияние.

Проявите бдительность к этой проблеме как внутри группы игроков, так и касательно взаимоотношений игроков и тех, кого они встретят. Вы можете применять определенные приемы, чтобы подчеркнуть неравенство персонажей с точки зрения могущества – использовать различное социальное положение героев, подвергнуть кого-то из них культурному остракизму, стравить уважаемые кланы с более вульгарными; прибегайте к этим способам со спокойной душой. Для относительно влиятельных персонажей не составит труда стать жестокими, а для остальных – скатиться в сторону раболепия, хотя сами герои хроники могут этого и не осознавать.

Антагонист в жанре готики

Власть играет важную роль для готического героя-антагониста. Он, как правило, обладает немалым влиянием, и, по всей вероятности, он злоупотребляет ею, принося вред тем, кто его окружает. В готическом романе антагонист обычно был хозяином места, где разворачивался сюжет. Его слово было законом, а тех, кто возражал, карали или убивали. Его жестокость ограничивалась лишь его могуществом.

Важно, однако, отметить, что готический антагонист – не то же самое, что Снайдели Уиплэш[3]. Антагонист в жанре готики – что угодно, только не картонный, подкручивающий усы карикатурный персонаж мелодрамы. Готический антагонист должен заслуживать уважения хоть в каком-то отношении. Его поведение может быть недоброжелательным, его могут раздирать противоречивые страсти, ожесточенно борющиеся одна с другой на поле его разума. Он должен быть сложным, противоречивым, ведомым своими желаниями в разных направлениях. Обыкновенно, отрицательный герой жанра – это субъект, достойный поощрения, обладающий огромными возможностями и способностями и огромной же целеустремленностью. Он должен был бы стать благородным и доблестным лордом, *но*… что-то где-то пошло не так. Возможно, власть оказалась более привлекательна для него, чем человечность. Может быть, он лишился кого-то, кого любил, и все тепло и сострадание его сердца обратилось в горечь. Один из лучших *современных* примеров готического злодея – Ганнибал Лектер:

блестящий, утонченный и проницательный психопат и каннибал. Вот таков и готический антагонист. Его достоинства велики, но их затмевает безумие, жестокость и жажда власти. Создавая образ своего антагониста, убедитесь в том, что вы показываете обе стороны его характера. Да, он может быть злобным, но он также образован, культурен и временами столь благороден, что дух захватывает.

Присутствуют в жанре готики также и преувеличенные женские персонажи-антагонисты. В некоторых отношениях женщины оказываются более подлыми, чем мужчины. Жажда могущества у мужчины кажется практически естественной, но для женщины это качество выглядит странным. Хотя леди Макбет создана на пару столетий раньше появления готического жанра, она воплощает необузданную жажду власти, характеризующую антагониста женского пола в готическом романе. Мужчины используют для достижения своих целей жестокость и грубость, тогда как злобные женщины жанра, прокладывая себе дорогу к могуществу, строят козни, соблазняют и лгут.

Видения

В жанре готики мечты, видения, иллюзии и все тому подобное имеет огромное значение. Всякий раз, когда рассказчику требуется сообщить информацию, которую персонаж не может получить более естественными способами, он может положиться на мечты и прочее. Читатели готической литературы охотно принимали практически любое странное или чудесное явление, а сны и видения были лишь еще одним средством выделить сверхъестественное.

Среди этих явлений сны было легче всего включить в игру, но и узреть видение после обморока или пророческие галлюцинации после дозы опиума, или же обрести дар предсказания после бреда от сильной лихорадки или пережитого сильного потрясения.

В какой форме информация будет передана в вашей хронике – выбор за вами. Некоторые Достоинства и Недостатки, например, «Ночные кошмары» и «Пророческие способности», отлично согласуются с подобного рода видениями.

Необходимо отдать должное и схожему явлению – предзнаменованию. Используете вы их как предвестье или в качестве способа дать игрокам обратную связь окольными путями, предзнаменования способны украсить Вашу историю. Будьте, однако, осторожны с тем, насколько часто и очевидно вы их используете, иначе они неизбежно будут выглядеть смешно. Предзнаменованием может являться что угодно, от черной птицы, летящей за персонажами, до крысы, метнувшейся откуда-то из темноты, сделавшей тройное сальто против часовой стрелки и затем издохшей у ног героев. Предзнаменование может иметь любой облик, но общая суть

заложенного в нем предупреждения (или доброй вести) должна угадываться безошибочно.

Призраки

Ни одно сверхъестественное существо не вписывается в литературный готический пантеон так хорошо, как призраки. Тем более что вампиры, призраки и истории о призраках были столпами готической литературы, и хроника без единого духа кажется какой-то неполной.

Хотя в игровой системе Мира Тьмы существует огромное количество правил и исходных материалов о призраках, вы не обязаны придерживаться их так строго, как если бы характеризовали, например, оборотней для игры. Если вы желаете сделать призраков безмозглыми куклами, без конца переживающими собственную смерть, пусть так и будет. Также можно превратить их в могущественных злобных духов, приходящих в материальный мир, чтобы покарать его обитателей.

Лучший же вариант – сделать призраков незаметными. Пусть они будут почти что вымыслом, чуть большие, чем галлюцинацией, скользнувшей в поле бокового зрения или слегка коснувшейся персонажа за миг до пробуждения. Если предположить, что для поддержания атмосферы едва различимого ужаса вы используете спектр приемов от «усиления напряженности» до «появления полтергейста», проще будет держаться первой крайности, чем последней. Придать вдохновение и наставить в эффективном использовании неупокоенных душ могут рассказы о призраках М.Р. Джеймса и Алджернона Блэквуда.

В игру можно аккуратно ввести большинство легенд, окутывающих призраков: в их присутствии в комнате становится прохладнее, прикосновение духа ощущается как холодная вода, струящаяся по коже, они могут общаться только шепотом (если вообще могут) и не способны покинуть помещение, где были убиты.

Разумеется, если один из персонажей в вашей группе обладает достоинством «Медиум» или Дисциплиной Некромантии, у вас будет карт-бланш для еще более плотного использования призраков в своей хронике. Однако будьте осторожны и не превратите призраков в настолько обыденное явление, что они утратят свою способность порождать страх.

Самое важное, что нужно помнить – с призраками нужно обращаться с величайшей аккуратностью. Некоторая туманность, немного таинственности просто необходимо. Стоит придать им слишком много власти в материальном мире, сделать чересчур заметными их проявления, и возможный эффект, который создание может оказать на вашу хронику, будет подорван, как только призрак превратится из

таинственного слуги страха в еще одного выдуманного рассказчиком плохого парня, с которым необходимо разобраться.

Призванные существа

Зачастую в готической литературе случается так, что к жизни неким образом вызываются существа, которых призывать не следовало. Демоны и еще более странные создания, которые должны были бы оставаться вне пределов человеческого понимания, оказываются вовлеченными в игру жадных до власти мистиков, которые не способны противиться соблазну обрести власть над неким могущественным существом. Это один из наиболее крепких готических тропов, столь же эффективно использовавшихся в «Восставшем из ада», как и в «Монахе» Льюиса.

Такие призванные существа в особенности будут к месту в истории о вампирах. Дисциплины Некромантии и Тауматургии идеально подходят для того, чтобы открыть изобретательным старым антагонистам доступ к созданиям «с той стороны». По сути, при некоторой осторожной импровизации с правилами, сами персонажи могут вызвать к жизни нечто – или оказаться вызванными к жизни ничего не подозревающим «волшебником». Все это отлично сочетается с особым вниманием, уделяемым людьми викторианской эпохи всему оккультному, тайным сообществам и спиритуализму. А еще это прекрасный способ дать колдунам возможность терроризировать персонажей.

Стоит отметить, что наиболее эффективный способ «выжать» как можно больше ужаса из потусторонних созданий – это *не показывать* их. Поэтому момент, когда игрокам удастся рассмотреть существо (что бы это ни было – демон, призрак или что-то иное), следует оттягивать как можно дольше, и до предела ограничить в этом возможности самих героев рассказа. Наделите существо боязнью света или прозрачностью, или сделайте таким стремительным, чтобы его можно было заметить лишь мельком. Дайте намек на то, чем оно может являться (странное, настораживающее рычание, ужасным образом искалеченная жертва, огромный бесформенный след и т.д.), и позвольте воображению игроков сделать работу за вас. Неведение и неуверенность порождают страх, и именно страх есть суть готического рассказа.

Использовать идею призванного существа можно в нескольких сюжетных линиях. Самая очевидная из них – антагонист призывает потустороннее существо, чтобы убить персонажей до того, как они вмешаются в его ужасные планы. Другой вариант – герои могут сами, от отчаяния или из тщеславия, вызвать некое создание и потерять контроль над ним. В этом случае персонажам придется разбираться как с их исходным антагонистом, так и с вызванным ими на свою голову. Чтобы повысить напряжение, сообщите персонажам о том, что организация/секта, к которой они принадлежат, посылает к ним следователя по оккультным делам. Если героям не удастся уничтожить

или изгнать призванное создание ко времени приезда следователя, они будут привлечены к ответственности за общение с запретными силами. Наконец, тварь могла быть в давние времена выпущена на волю в тех местах, куда прибывают персонажи. Из-за нее жители могли вообще покинуть эту местность. На протяжении десятков лет существо могло спать или пребывать в покое, и со временем о нем позабыли, но с приездом котерии происходит что-то, что пробуждает его, вновь раскручивая колесо трагических событий и ужаса.

Двойники

Идея темного «второго я» - чудовищной личности, таящейся внутри нас или каким-либо образом выпущенной в окружающий мир – центральная в концепции готического жанра. Отражения личности возникают в зеркалах. Примеры необъяснимого сходства и призрачных двойников – частая вещь в готических историях; мы можем видеть различные применения этого метода в «Портрете Дориана Грея» Оскара Уайльда и «Странной истории Доктора Джекилла и мистера Хайда» Стивенсона. Различные типы «двойного я» используются широко и различными способами, они могут противопоставляться друг другу, чтобы создать ряд эффектов в хронике. В любом случае они помогают создать злобные, ощутимые отражения персонажей, которые им самим покажутся, по меньшей мере, раздражающими.

Необъяснимое сходство

Проходя по освещенной свечами галерее древнего замка, персонаж бросает взгляд вверх и видит портрет (или барельеф, или статую) себя самого, созданный за много лет до его рождения, уже не говоря о его Становлении. Что это изображение здесь делает? Откуда оно появилось? Если там изображен не герой, то кто же? Хотя необъяснимое сходство – не самое странное из событий, разворачивающихся в готических повестях, оно способно теснее вписать персонажей в повествование. В готической новелле эта техника практически исчерпала себя, хотя искусный, аккуратный рассказчик все же может успешно использовать ее как причудливый поворот сюжета своей хроники. Главный вопрос состоит в том, хотите ли вы досконально объяснить факт сходства, или попросту оставить его как неприятную загадку для героев.

Доппельгангеры

Доппельгангер – существо, способное принимать облик любого другого по своему выбору, и оно может стать источником немалой доли ужаса и зловещих ощущений в хронике. Доппельгангер может иметь, а может и не иметь какое-либо отношение к человеку, которого копирует. Его сходство с персонажем может оказаться случайным, или же он способен становиться похожим на другое существо сознательно. В первом случае доппельгангер, скорее всего, с успехом будет создавать проблемы персонажу, на которого он походит, а во втором – чувство

паранойи, вызванное неуверенностью в чьей-либо личности, может стать великолепным способом породить страх и ужас в ваших игроках.

В простейшем случае доппельгангер – лишь злобный двойник персонажа; возможно, дальше вы заходить и не пожелаете. Возможно, у персонажа действительно был близнец, получивший Становление в другом клане и теперь стремящийся завершить то, чего не получилось достичь в жизни: навлечь позор и крах на голову столь ненавидимого брата или сестры. Будьте осторожны, такой прием может оставить ощущение искусственности, если будет применен неуклюже; однако мы упомянули его здесь, так как он является одним из основных для жанра.

Другой вариант – раздвоенная личность одного из персонажей; если доппельгангер использует собственно тело персонажа, другая личность может управлять его действиями.

Наконец, доппельгангер может оказаться просто талантливым Цимисхом, чья искусность в дисциплине Изменчивости позволяет ему принимать личины других.

Автоматы

Одним из необыкновенных элементов готической литературы является присутствие бездушной человеческой копии: манекенов, кукол в человеческий рост, заводных механизмов, големов, оживших статуй и прочего подобного. Такие объекты, в отличие от двух предыдущих примеров, необязательно напоминают некого персонажа, именно их сходство (а точнее, неполное сходство) с людьми делает их источником беспокойства. Еще более настораживает то, что эти машины иногда оживают. Одушевленное создание необязательно оказывается злобным, манекен, оживший и «влюбившийся» в персонажа, причиняет не меньшее беспокойство, чем тот, у которого явно на уме убийство. Наиболее известный пример такого подобия, вызванного к жизни, это, разумеется, чудовище Франкенштейна, хотя внимания достойны и другие: «Песочный человек» Гофмана, или легенда о Големе. Фокус в том, чтобы сосредоточиться на раздражающей почти-но-не-совсем-человеческой природе создания.

Возвышенное и сверхъестественное

Готическая литература пропитана странными, сверхъестественными событиями. Представление сверхъестественных вещей в жанре, пожалуй, стало основной причиной, по которой некоторые люди вообще берутся за чтение этих произведений. Объяснение этого факта немного запутанно, однако стоит упомянуть о нем, чтобы вы смогли включить сверхъестественные события в свою хронику, используя правильное готическое настроение.

Термин «сверхъестественное» может относиться как к чему-либо призрачному и необъяснимому (что в некотором роде является самой сутью готического повествования), или же к тому, что лежит над природой или вне ее. Это последнее определение превосходно сочетается с другой излюбленной идеей готических писателей – понятием «возвышенного». Возвышенное, естественно, ассоциируется с чувством духовного благоговения и предельным выражением эмоций. Готические авторы часто пытались запечатлеть неодолимое, подобное океану чувство, охватывающее человека, когда им овладевали необычайно сильные переживания. Акцент произведений готического жанра на чувстве возвышенного происходит напрямую из книги под заглавием «Философское исследование о происхождении наших идей возвышенного и прекрасного», опубликованной в 1757 году Эдмундом Бёрком.

Готический жанр извлек немалую пользу из жажды своих читателей ко всему сверхъестественному. Просвещение, стремившееся обосновать все на свете с позиций рациональности и чистой логики, практически лишило основные религии способности поражать, пугать или вдохновлять. Однако ничего подобного не произошло с куда более странными и пугающими понятиями «возвышенное» и «сверхъестественное». Как следствие, многие читатели готической литературы причастились к ней, чтобы наполниться ощущениями одухотворенности, иррациональности и благоговения, которых им более не давала религия.

Итак, главная причина включения в вашу готическую хронику элементов сверхъестественного – пробуждение в игроках того самого ощущения трепета, чувства возвышенного. Однако этот прием теряет эффективность, если прибегать к нему каждые пять минут. Однако если вокруг сверхъестественного объекта культивировать чувство благоговения, присутствия чуда, и использовать это ощущение расчетливо, тогда плоды его влияния будут куда обильнее, когда вы введете его в игру.

Использование концепции сверхъестественного в вашей хронике похоже на приготовление пищи с большим количеством специй: вам нужно передать только вкус. В противном случае избыток приправ вызовет отвращение, и банкет окончится преждевременно и самым печальным образом.

Гегемония тайны, или восторг от сокрытого

Тайна приводит людей в неистовство. Желание раскрыть манящий секрет может стать движителем для целых хроник, особенно если антагонист чрезвычайно заинтересован в том, чтобы тайное осталось тайным.

Жанр готической повести целиком вращался вокруг мистики,

секретов и таинственности. В некотором смысле, тайна – это смысл существования жанра готики; Просвещение, похоже, обнажило все тайны мироздания, и читатели захотели, пускай на несколько часов, вернуться обратно, в мир неуверенности. Повесть в жанре готики дала им всевозможные таинственные события, о которых они могли просить, и еще немного сверх того. Странные, безымянные персонажи, появляющиеся из неизвестных мест ради непонятных целей, были обычным делом. Все это в общих чертах разъяснялось в конце произведения, но не всегда.

Создавая сюжет своей хроники, не скупитесь на секреты. Пусть они громоздятся один на другой, чтобы персонажам было что исследовать. Пусть и у самих героев будут секреты друг от друга. Что касается игромеханики, для этой цели идеально подходит недостаток «Мрачная тайна», хотя более опытные группы игроков могут вообще обойтись без перераспределения очков и попросту поработать вместе, чтобы истории их персонажей оказались «взаимно закрытыми».

В готической хронике вообще мало что должно выглядеть тем, чем оно является на самом деле. Все, от мотиваций до поведения в обществе, должно иметь фасад, за который можно заглянуть. Поддерживайте сомнения в игроках. Пусть их разрывает желание узнать тайну, спаянное с антипатией и даже отвращением. Ключевые [НПС] персонажи истории должны быть пугающими и зловещими, но в то же время внушать жалость, пробуждать страсть, или порождать в героях какое-то иное неожиданное чувство. Будьте осторожны. Создание такого неоднозначного персонажа требует от рассказчика немалой искусности, но зато игроки будут вспоминать его еще долго после окончания хроники.

Тайные сообщества

Нормы викторианского общества были чрезвычайно консервативны; от каждого ожидалось подчинение строгим социальным нормам, а если кто-либо заметно противился им, его пути социального взаимодействия обрывались один за другим. Однако если образ чьего-то поведения не совпадал с принятым в обществе, этот кто-то мог найти группу единомышленников и сформировать миниатюрное общество, основанное на разделяемых ими ощущениях. Таким образом, в викторианскую эпоху тайные сообщества расцвели пышным цветом. Клубы адского огня, магические ордена, таинственные заговоры, теософические общества, притоны гомосексуалистов[4], каббалистические братства, фабиане, масоны, анархисты, иллюминаты, тайные паписты и прочие секретные собрания всех мастей вошли в жизнь так тихо, что никто, кроме самих участников, ни о чем не узнал.

И поскольку столь многие стали членами тех или иных сообществ, образовалось огромное количество «пищи» для паранойи в обществе. Читать про магический орден Золотой Зари было интересно, но

вероятность того, что странный молодой человек, живущий по соседству, может оказаться его активным участником, порождала тревогу. Кроме того, люди в викторианскую эпоху были мастерами совать нос в чужие дела…

Секты. Еще два тайных сообщества, с которыми, скорее всего, будут знакомы персонажи вашей хроники – это Камарилья и Шабаш.

Камарилья имеет ауру старинного, богатого тайного сообщества, предпочитающего играть по правилам и приспосабливаться к ситуации. Среди его членов, по большей части, состоятельные и самодостаточные коварные старые интриганы, художники богемы, ученые, авантюристы и так далее. В любом значимом городе элизиум утопает в изобилии и роскоши, и там избранные члены общества вампиров заискивают перед князем. Вероятнее всего, старейшины города давали Становление представителям богатых и привилегированных слоев общества ради упрочения собственных позиций в нем, даже не осознавая этого.

У независимых кланов ситуация иная. Джованни могут присутствовать, а могут и не присутствовать: их деньги и льстивые манеры способны обеспечить им хороший прием точно так же, как анти-итальянские и анти-католические настроения (по крайней мере, в Англии) могут не позволить им этого. Последователи Сета могут сделать ставку на свою «привлекательную экзотичность», чтобы получить доступ в городское общество.

Учитывая, что в этот период времени борьба слоев общества становится столь явной, для тех, кто не хочет или, по крайней мере, не может скрыться за ширмой «нормальности», могут организоваться «свои» элизиумы (в большинстве случаев эта группа наверняка включает городских Носферату, Малкавиан, ну и одного-двух оборванцев-Гангрел из Восточной Европы).

Наконец, Шабаш далеко не так хорошо обеспечен. Разрыв между проницательными старейшинами и рядовыми членами секты чересчур подвижен, чтобы это сообщество функционировало без помех. Шабаш, скорее всего, будет давать Становление выходцам из тех классов, которые Маркс называл «люмпен-пролетариатом».

Паранойя

Всякий раз, когда трудно сказать о ком-либо «он один из нас» или «он один из них», устанавливается подходящий климат для паранойи, особенно если последствия ошибочного принятия второго за первого суровы. Чем более «они» отличны и чужды и чем лучше могут приспосабливаться к ситуации, тем сильнее будет паранойя. Если вы не уверены в том, что именно подразумевается под «климатом для паранойи», посмотрите любую из версий фильмов «Нечто» и «Вторжение похитителей тел». Не относясь непосредственно к

готическому жанру, они хорошо иллюстрируют ощущение паранойи.

Чем сильнее вам удастся передать ощущение паранойи, тем лучше для вашей хроники. Паранойя – близкий родич ужаса, а он – преобладающее настроение готического жанра.

По спирали до предела

Готическая повесть стала чем-то вроде противоядия от превосходства рациональности, которое осталось в кильватере Просвещения. Читатели устали от разумных, здравомыслящих и защищенных персонажей произведений. К счастью для них, готическая повесть сосредоточилась на том, чтобы показать состояния разума за пределами нормы, и чем более зловещие, тем лучше. Жанр готики обрисовал читателям жестокость, распутство и сумасшествие столь увлекательно, что они не смогли отвернуться. Персонажи в традициях готики иногда казались поначалу относительно здравомыслящими, но по ходу сюжета повести в скорлупе их разумности появлялись трещины, и персонаж начинал путь в сумасшествие, путь по спирали без возможности возврата. Готические повести показывают всевозможные варианты нисхождения в безумие: медленный, причиняющий беспокойство (как в «Желтых обоях»), или же быстрый и жестокий, даже эпизодический (в «Странном случае доктора Джекилла и мистера Хайда»). Это было одной из привлекательных черт жанра.

Персонажи в хронике по книге **«Вампир: Викторианская эпоха»** располагают обширным потенциалом для погружения в безумие. Безумие Зверя, скалящее зубы, вырождение, проявляющееся в ярости и Красном ужасе, и медленная, неизбежная утрата человечности – все эти варианты прекрасно отражают традиции готики. Ваша задача, как рассказчика, состоит в том, чтобы определить, как наилучшим образом использовать эти эпизоды сумасшествия, чтобы продлить ваше повествование.

Варианты систем деградации

Если вы хотите разыграть в своей хронике по книге **«Вампир: Викторианская эпоха»** тему деградации, обдумайте способы облегчить потерю Человечности. Тем не менее, заранее предупреждаем вас, что это может слегка укоротить вашу историю, если только вы не позволите игрокам заработать пункты Человечности обратно.

Знайте, однако, что безумие, хотя и чрезвычайно характерное для готики, может оказать разрушительное действие на настроение вашей истории и развитию тщательно выстроенного сюжета. Возможно, будет предпочтительнее оставить сумасшествие в качестве феномена, свойственного персонажам рассказчика (НПС), и, конечно, Малкавианам.

Изменение системы деградации может оказаться тонким вопросом, поэтому сначала обсудите его со своими игроками. Если вам представляется, что к концу хроники все персонажи погрузятся в глубокое безумие, а ваши игроки хотят относительно спокойной игры, на горизонте могут возникнуть проблемы.

- Сложность бросков на деградацию вырастает до 9. Это самая суровая из альтернатив, поскольку она практически гарантирует, что персонажи потеряют пункты Человечности, если хоть немного нарушат иерархию грехов [своего Пути]. С другой стороны, это дает игрокам мощную мотивацию вести себя со всей пристойностью строгих и стойких жителей викторианской эпохи, которых они изображают.
- Игрок делает проверку на деградацию каждый раз, когда персонаж впадает в безумие или поддается Красному Ужасу. Это еще один способ подчеркнуть приоритетность самоконтроля над собой для жителей викторианской эпохи. В таких случаях рассказчик может снизить сложность броска до 7. Иначе уже к концу предисловия хроники персонажи превратятся в кровожадных извергов.
- Вместо потерянных пунктов Человечности можно поместить психические расстройства числом не более пяти, сделав, таким образом, персонажей за время игры более «интересными», а не более жестокими. Такой подход искусно подчеркивает упор готического жанра на безумие. Когда игрок вместо потери пунктов Человечности берет своему персонажу психическое расстройство, рассказчик должен подобрать такой вид помешательства, который соответствовал бы личности персонажа. Также, если возможно, примите во внимание поступок, в результате которого персонаж «заработал» помешательство (или главный из таких поступков). Подумайте дважды, прежде чем позволять пользоваться этой альтернативой героям-Малкавианам. Даже в таком жанре , как готика, *можно* перегнуть палку.
- Хотя готическая повесть – по большей части жанр мрака и причуд, он состоит не только из деградации и разложения. Если вы рассказываете историю, в которой легко потерять Человечность, вам следует также обдумать возможность получить пункты Человечности обратно, для чего игроки должны совершить некое доброе дело или побороться за благородные идеалы (увы, обреченные на гибель). Число вновь набранных пунктов Человечности не должно превышать количество потерянных, но это даст игрокам своеобразную отсрочку от постоянной деградации.

Ужасы несвободы

Вести готического жанра заполнены примерами пленения. Герои оказываются несвободны буквально (в темницах или катакомбах под

замком) и в переносном смысле (наложница жестокого и высокородного лорда, волей обстоятельств запертая в родовом поместье в кругу семьи, медленно, погружающейся в безумие).

Что касается ваших игроков, обдумайте и другие возможности раскрытия темы несвободы.

Плененные Джихадом

Игроки могут оказаться пешками вампира-старейшины, который и сам оказался в ловушке Джихада. Он может быть значительно могущественнее персонажей, но все же скован обстоятельствами, и в тот миг, когда он попытается вырваться, противостояние, в котором он участвовал столь долгое время, уничтожит его. Одна из потенциальных идей для хроники состоит в том, что вампир, погрязший в Джихаде, находит персонажей и просит их защищать его в столкновениях, пока ему не удастся скрыться. Как им определить, что это предложение – не стратегическая уловка? И что более проблематично – могут ли они быть уверены в своем успехе (особенно если этот старейшина в ходе долгого участия в Джихаде обзавелся могущественными врагами)? Как смогут эти Сородичи, будучи очевидно моложе, достичь успеха?

В плену вампиризма

В хронике, где участвуют лишь один-два игрока, можно тонко обыграть тему несвободы от сущности вампира. Еженощные ужасы вампиризма, утомительная физическая неизменность – все это может быть разыграно, чтобы показать всю трагичность вампирического состояния и глубокого отвращения к нему.

Скованные Кровавой клятвой

Чувство преданности, порожденное кровавыми узами, может оказаться тяжелой ношей. Любой смертный, упырь или Каинит в этих условиях оказывается в невыгодном положении при принятии собственных решений. Вампир, борющийся против кровавых уз, или группа персонажей-заговорщиков, пытающихся найти некий способ освободиться от кровавой клятвы одного из них – любая из этих ситуаций может стать основой для интересной хроники, особенно при том, что секреты снятия кровавых уз известны лишь немногим избранным, которые наверняка запросят за свои услуги весьма высокую цену.

Взбудораженная природа

Не стоит даже упоминать о том, что в готической повести существуют только два типа погоды: бушующий шторм и густой, все скрывающий туман (ладно, все не так скудно, но именно эти типы погоды – наиболее распространенные). Хотя для обозначения погодных условий нужно всего лишь несколько слов на каждом этапе хроники, имеет смысл

позволить погоде покуситься на осведомленность игроков о ключевых моментах сюжета. Очевидно, что буря хороша для создания атмосферы гнева или жестокости, а туман может сыграть важную роль, если сюжет располагает к тому, что персонажи заблудятся.

Иногда в готических повестях появляются и экзотические природные явления: сводящие с ума завывания ветра, внезапно появляющиеся в крупных водоемах водовороты, северное сияние, звездные дожди, землетрясения и прочее. Единственное правило таково: если что-либо усилит у персонажей ощущения «неправильности» происходящего, чувства, что в самой природе что-то разладилось из-за мрачных событий хроники – и если это «что-либо» не переполнит чашу – используйте это.

Ужас

Рассмотрение элементов готической повести походит на изучение симптомов болезни. Главный вопрос в обоих случаях – какое явление лежит в основе? Все элементы, описанные выше, были упомянуты по одной причине; страх, безумие, чудовищность, смерть, болезни, террор, зло, извращенная сексуальность – все эти детали жанра готики собираются воедино, чтобы пробудить в читателе чувство ужаса.

Что есть ужас? Это темный близнец предчувствия. Это ощущение, приходящее к вам, когда самое худшее, что могло произойти, разворачивается прямо перед вашими глазами, и не в вашей власти что-нибудь с этим поделать. Это чувство, охватывающее вас при пробуждении от ночного кошмара: вы пытаетесь закричать, но не можете издать ни звука. Ужас – это ваши переживания, когда самые мрачные ожидания уже стали реальностью, а ситуация все продолжает ухудшаться.

Ужас похож на страх, но при этом более органичен, это ощущение более растянуто во времени и несет элемент предчувствия, как будто вы знали, что так все и должно случиться, и осталось лишь, чтобы кусочки ужасной, кровавой мозаики встали на свои места. Что и произойдет – неизбежно.

Именно это чувство вам, как рассказчику, нужно пытаться сообщить своим игрокам. Сделать это непросто. Внутри группы людей кто-то, естественно, будет стремиться обратить все в шутку и тем снять напряжение, но смысл в том, что вам-то *нужно* это напряжение. Теоретически, вашим игрокам оно также нужно. Иначе они бы уже давно играли во что-то другое.

Так с помощью чего создается ощущение ужаса? Некоторые авторы предполагают, что нет ничего ужаснее, чем обнаружить нечто чуждое там, где ожидаешь чего-то знакомого, и сущность ужаса в этом. Это может быть так, но продолжающаяся хроника требует беспрестанного

потока маленьких описаний и событий, подпитывающих создаваемое вами настроение. Источником ужаса может стать все что угодно, должным образом обрисованное: желтые зубы антагониста, нездоровая бледность лица проститутки, отблеск мокрого булыжника на опустевшей мостовой. Не прилагайте особых усилий к каждой детали, иначе вы рискуете преувеличить их значение, но позвольте каждой тщательно выписанной подробности внести свою лепту в общий эффект, которого вы добиваетесь: пробуждение ужаса в игроках.

Когда же дело доходит до описания источника ужаса, рассказчик должен действовать аккуратно. Некая расплывчатость, немного тайны просто необходимы. Все то время, пока вы намекаете, подкидываете предположения и ходите вокруг да около истинной причины страха, игроков будет затягивать ощущение ужаса; но в то момент, когда тайна откроется игрокам, магия развеется, и вся история, скорее всего, в ближайшем времени, обернется разочарованием.

В начале хроники рассказчик должен позволить как персонажам игроков, так и своим персонажам заниматься своими делами так, как им угодно. Ощущение ужаса должно прийти как неуловимая тень, падающая на персонажей; когда же герои глубже погрузятся в события хроники, эта тень должна стать мрачнее и четче, пока, после нескольких эпизодов она не превратится в безжалостное чувство ужаса, вышедшее на первый план.

Рассказчик должен выдавать наиболее мрачные моменты скупой рукой. Пики эмоций могут поддерживаться лишь до тех пор, пока игроки не будут слегка измучены, независимо от искусности вашего повествования. После того, как ваши игроки поерзают на креслах минут тридцать, позвольте напряжению немного спасть – пусть герои достигнут безопасного убежища, или антагонист необъяснимым образом исчезнет – перед тем, как вновь поднять ставки и еще глубже окунуть их во мрак событий хроники. Пусть атмосфера напрягается и расслабляется, и так снова и снова, но каждый последующий пик ужаса должен быть чуть выше предыдущего. Если все сделаете правильно, на следующий день игроки позвонят вам и поздравят с великолепной игрой (или с жалобой, что кто-то не смог заснуть, что, в некотором роде, тоже высокая похвала).

Ужас и трепет испаряются при словоблудии. В любом хорошем кино про чудовищ режиссер лишь дразнит зрителей намеками на монстра (хороший пример тому – «Чужой»). Он знает, что четко показать чудовище в кадре раньше времени – значит лишить зрителя предчувствия, а именно предчувствие и отвечает за основную часть ощущения ужаса. Вот именно так же рассказчик должен давать лишь расплывчатые подсказки о том, чему же противостоят персонажи игроков. Игроки же должны иметь широкий простор для воображения, и когда придет время открыть лицо их врага, пусть оно окажется еще страшнее, чем они ожидали.

Это не означает, что враг котерии обязательно уродлив физически. Наоборот, он может иметь внешность более красивую, чем они ожидали, и эта красота обеспечила ему широко распространенный культ поклонников, которые обо всем докладывают своему кумиру. Кто-то из игроков (или предполагаемый сторонник или союзник игрока) может оказаться одной из таких пешек.

Еще один эффективный метод – позволить обычным физическим ощущениям, вызывающим отвращение, усилить страх перед сверхъестественным. Некоторые физические ощущения раздражают сами по себе – например, чувство, как будто по коже ползают насекомые. Если вы сможете укрепить ощущаемую героями сверхъестественную угрозу такими вот подспудными чувствами отторжения, вы поднимете атмосферу ужаса еще на ступеньку вверх.

Искусство готического повествования заключается в пробуждении страха (или же одного из его пугающих собратьев – террора, паранойи, трепета и ужаса – а то и еще чего-нибудь). В простейшем случае процесс создания атмосферы состоит из двух шагов: создания и искушения.

Первый из этих шагов состоит в составлении плана того, что вы собираетесь рассмотреть в своей хронике. Рассказчик – это паук, плетущий паутину из сюжетов, персонажей, связей и тайных планов. Определитесь с предысторией и ее связью с основным сюжетом. Какие события прошлого влияют на персонажей в настоящем? Любое истинно готическое событие наверняка коренится где-то глубоко в прошлом. Проследите сюжетные нити от того момента в настоящее и, если получится, в будущее, основываясь на действиях, совершаемых персонажами. Вы – проводник по вашей истории для героев; если вы попытаетесь вести их, не будучи знакомым с различными поворотами и изгибами собственного повествования, борьба с сюжетной механикой займет вас настолько, что не оставит времени, чтобы поддержать необходимую атмосферу и перенести игроков в тот, иной мир.

Ощущение ужаса, свойственное готике, нужно взращивать неспешно и заботливо подпитывать, чтобы оно принесло плоды. Ужас не терпит спешки. Если вы надеетесь погрузить игроков в нужную атмосферу за первые пятнадцать минут игры, вы наверняка чересчур торопитесь. Если за этот период времени вы проскочили от эмоционально нейтрального фона до предельного ужаса, вы наверняка позабыли игроков где-то позади, и то, что, как вам кажется, пробуждает крайний ужас (вы же именно это планировали на протяжении часов, или дней и даже месяцев), со всей вероятностью, покажется игрокам преувеличенным и глупым. Именно здесь на сцену выходит эмпатия. Рассказчик отвечает за создание настроения, и если по какой-либо причине этого не происходит, ему нужно угадать, на каком этапе задержались игроки, и изменить тактику, чтобы они следовали за вами.

Второй шаг в создании атмосферы требует от вас заманить игроков в те устрашающие места, которые вы создали. Намек за намеком, одна тайна следом за другой – заводите их все глубже в лабиринт. Помогайте игрокам оставаться в образе, и понемногу склоняйте их к тому, чтобы сбросить свои каждодневные личины, открывая общий облик группы.

Создание настроения – крайне важный элемент повествования, потому что к концу сеанса игры критерием успеха является не тщательно выстроенный сюжет, а формирование нужных ощущений. Проницательные игроки будут судить повествование не по намерениям рассказчика и не по механике сюжета, а по силе созданной атмосферы. После того как вы создали инсценировку, персонажей и сюжет, и повествование было отыграно, главными судьями станут ваши игроки. Если к концу сеанса им понравилось, как вы ведете игру, и понравился трепет и страх, охвативший их в ходе игры – значит, все удалось. Если повествование не доставило им удовольствия, бессмысленно рассказывать, почему это должно было случиться.

Слово об умолчании

Рассказчик не должен быть назойливым. Никогда. Даже вполне обоснованно вызывающие страх события в этом случае превращаются в мелодраму.

Когда вы описываете самых страшных чудовищ, ужасающие поступки и вообще наиболее шокирующие события, в ваших же интересах обо всем этом недоговаривать. Фокус в том, чтобы дать игрокам знать, что вы сообщаете им не все, и пусть они по ходу истории сами отрегулируют ручку «назойливости» в головах так, чтобы преувеличивать и приукрашивать, придавать больший вес и эффект всему, что вы скажете; при этом доверие к вам как к рассказчику не подвергнется опасности.

Недосказанность – один из наиболее мощных инструментов готического жанра. Нотку истинного ужаса наиболее эффективно можно подстегнуть с помощью жуткого предположения, ничего при этом напрямую не утверждая. Не нужно упоминать о том, что рассказчик должен вести повествование невозмутимым тоном и лишь чуть более спокойно давать различные описания.

Паранойя

Паранойя, оттенок ужаса, больше свойственный двадцатому столетию, может сотворить чудеса с настроением хроники. Викторианский мир был готов принять любое количество тайных сообществ, от масонов до Просвещенного общества Рыдающей Луны и различных клубов адского огня. В таком окружении весьма трудно определить, кто на чьей стороне играет. В идеале как минимум один игрок должен быть заинтересован в отыгрывании члена (или бывшего

члена) одного из таких сообществ, и эта связь, с одной стороны, даст партии некое понимание организации, а с другой – сделает такого персонажа чуть более подозрительным для его сотоварищей.

Повествование без кубиков

В своей основе ролевые игры похожи на игры детей, когда те воображают себя кем-либо. Игра в «казаки-разбойники» надоедает многим уже тогда, когда в третий раз подряд после выстрела в противника звучит то, что все боятся услышать: «Не попал! Промазал!» Ролевые игры решили эту маленькую проблему, используя некоторые объективные методы определения исхода конфликтов, из которых кубики – самый распространенный.

Несмотря на то, что кубики – довольно быстрый способ определить результат, они все же могут доставить неудобство, особенно в процессе долгого сражения. Катящиеся кусочки пластика легко могут разрушить напряженный момент повествования, если заставят игрока (или рассказчика) переключиться с драматической составляющей игры на игровую механику, тем самым разрушая чары, которые вся партия создавала вместе несколько минут – или на протяжении целых месяцев. Лишь немногие ситуации способны принести такое же сильное разочарование, как выстраивание напряженной атмосферы лишь затем, чтобы после разбить ее единственной фразой: «Передай мне кубики, пожалуйста…»

Ключевым понятием здесь является доверие. Чем больше игроки и рассказчик доверяют друг другу, знают, что никто из них не поступит несправедливо, тем дольше кубики будут лежать в стороне, и тем свободнее игроки и рассказчик смогут погрузиться в разворачивающуюся перед ними сагу.

Игра по книге **«Вампир: Викторианская эпоха»** из-за своего акцента на атмосфере удается тем лучше, чем меньше делается бросков кубика. Ничто не способно так качественно развалить тщательно выстроенное ощущение ужаса, как подсчитывание количества бросков и цоканье маленьких многогранников по столешнице.

Все перечисленные ниже альтернативы обычному использованию кубиков имеют одну общую черту: они призваны сделать опыт повествования более целостным, и в результате игра станет более насыщенной и доставит всем больше удовольствия. Если же вы с игроками опробуете эти методы и останетесь недовольны, вы всегда можете вернуться к обычной игре.

Будьте аккуратны: если один или несколько ваших игроков педантично относятся к правилам и могут процитировать книгу **«Вампир: Маскарад»** и ее многочисленные дополнения с точностью до главы, страницы и абзаца, переход к игре с малым использованием

кубиков или вообще без них может оказаться трудным (но все же стоящим) предприятием. Такие люди стремятся почти что с фанатизмом придерживаться структуры игры, и хотя именно они будут громче всех протестовать против применения указанных ниже методов, они больше чем в половине случаев окажутся в выигрыше, если повествование будет основано на драме и ролевой игре, а не числах, таблицах и кубиках.

Малое использование кубиков

Существует несколько техник определения результатов действия, которые относительно мало задействуют кубики. Самый легкий из них – простое сравнение пулов кубиков. Основное условие такого подхода – выигрывает тот, у кого это количество больше. Чтобы присовокупить к этому элемент случайности (в конце концов, каждый Голиаф должен нарваться на своего Давида, и каждый отважный протагонист может надеяться на победу над более сильным противником), рассказчик бросает один 10-гранный кубик, с помощью которого определяет, пошли ли события так, как предполагали пулы кубиков игроков, или же все изменилось. Рассказчик в полной мере властен над результатом этого броска и может корректировать его в соответствии с любым количеством внешних факторов (освещение, отношение игрока, наконец, решительность персонажа), которые могут быть привнесены в игру в зависимости от нужд истории.

Пример. *Благородный Чарльз Эксетер сражается с жестоким и могущественным герцогом Валлахом. Пул Чарльза [Ловкость + Рукопашный бой] составляет пять кубиков, тогда как у герцога он равен девяти. Приняв во внимание все заметные обстоятельства, рассказчик определяет, что, в большинстве ситуаций, Чарльз одержит верх в сложных обстоятельствах, только если рассказчик выбросит на кубике 9 или 10. Тем не менее, герцог – поистине злобное чудовище и находится в несколько невыгодном положении, поскольку солнце лишь недавно село; поэтому рассказчик считает, что победа Чарльза возможна при результате броска 8 и выше. Это не бог весть какой шанс, но вероятность победы Чарльза возрастает на 50% по сравнению с тем, как если бы он подождал более позднего часа, чтобы предпринять свой смелый ход против старого изверга.*

Этот метод может быть использован как в пошаговом режиме битвы, так и при определении исхода сражения целиком; во втором случае пустоту между началом конфликта и его завершением заполняет речь рассказчика.

Игра без кубиков

Если вы и ваши игроки хорошо понимаете друг друга, вы можете также попробовать сыграть чисто повествовательную игру. Это в точности похоже на игру в «сыщиков и воров», за тем исключением, что рассказчик обладает полным контролем над исходом вероятностей.

Большая часть хроник со временем продвигается в этом направлении, но полностью расстаться с кубиками – это огромный шаг. Хотя повествование без кубиков ведет к предельно плавному течению игры, игроки должны всецело доверять рассказчику. Они должны не только верить в его беспристрастность, но и считать, что он знает о способностях их персонажей достаточно, чтобы точно отмерить относительный шанс персонажа на успех в любом противостоянии.

Повествование без использования кубиков, хотя и обеспечивает полное погружение в историю, имеет свои отрицательные стороны. Рассказчики часто колеблются при принятии крайних мер (например, умерщвлении персонажа) без броска кубика, опасаясь рассердить игрока. Кроме того, без элемента случайности рассказчик может стать слишком предсказуемым.

Решение первой проблемы состоит в том, что рассказчику следует с самого начала выдать игрокам подробные предупреждения о том, что их персонаж может погибнуть. После этого героям, пытающимся прыгнуть выше головы, нужно дать хотя бы один шанс на спасительный рывок; если они не воспользуются предложенным выходом, пусть после исхода сражения пеняют на себя.

А вот предсказуемость не должна становиться проблемой. Если игроки замечают, что рассказчик делает что-либо в прогнозируемой манере, они просто должны сказать ему об этом, и он предпримет шаги, чтобы освежить хронику.

То, о чем не говорят в приличном обществе

Поскольку секс и его многочисленные извращенные вариации были под запретом [для обсуждения] в викторианскую эпоху, все самые зловещие аспекты этого вопроса стали одним из столпов готической повести; следовательно, все это потенциально обретет место в вашей хронике по книге **«Вампир: Викторианская эпоха»**, если вы (и ваши игроки) подходите к игре с требуемой зрелостью.

Было бы преуменьшением сказать, что жители викторианской эпохи являлись стыдливыми. Секс не раздражал их, он их *ужасал*. Первобытное, низменное стремление спариваться было больше чем оскорблением по отношению к цивилизованному, стерильному, благовоспитанному миру, который жители викторианской эпохи пытались создать, оно воспринималось как коварная угроза нравственным устоям. Эти люди верили, что, если нравственность не охранять, то сама цивилизация – не больше и не меньше – окажется в опасности.

Сексуальный контакт воспринимался лишь как нечто чуть большее, чем неприятный долг женщины перед ее супругом, цена, уплачиваемая за создание семьи, и достойные люди викторианской эпохи обоих полов

делали все, чтобы избежать получения подобного удовольствия. Даже мастурбация воспринималась как нравственное зло, форма «самооосквернения», которая при сколь-нибудь частом применении ведет к разложению и полному уничтожению характера человека.

Неудивительно, что даже мысли о гомосексуальных отношениях для большинства жителей викторианской эпохи были за гранью приличия, несмотря на бурную прибыльную деятельность мужских борделей, называвшихся «molly houses». Приговор, вынесенный в 1895 году Оскару Уайльду, имел сильный расхолаживающий эффект на повести и пьесы, которые читали и смотрели его современники. Уайльд долгое время был одним из наиболее популярных и любимых писателей Англии, но был обвинен в совершении многочисленных «крайне непристойных деяний» с несколькими молодыми людьми и приговорен к двум годам каторжных работ в Редингской тюрьме. Заключение оказалось для него столь разрушительным, что окончательно сломило его; лишившись состояния и репутации, с расшатанным здоровьем, Уайльд умер вскоре после отбытия своего срока, в возрасте сорока шести лет.

Различные писатели этой эпохи, включая Уайльда, использовали изысканные элементы гомосексуальной эротики в своих произведениях, но после осуждения Уайльда даже тонкие отсылки к «объекту любви, который не смеет открывать своего имени» считались совершенно выходящими за рамки морали. Если уж выдающийся литератор своего времени не смог избежать кары за такие вещи, всем остальным не стоило и пробовать.

И хотя совсем уже скоро венский врач по имени Зигмунд Фрейд произведет кардинальные изменения как в восприятии, так и в изображении сексуальности людьми викторианской эпохи, период, который охватывает книга **«Вампир: Викторианская эпоха»**, еще ожидает глубокого воздействия фрейдовского учения.

Извращенцы

Опровержение

Этот раздел не пропагандирует разыгрывание девиантной, извращенной либо связанной с нетрадиционной сексуальной практикой хроники с вампирской тематикой, он лишь рассказывает о роли, которую готические повести играли в викторианскую эпоху, а также о том, как должным образом ввести подобные элементы в вашу хронику, если таковы ваши намерения. Если вашей матери, жене или кому-то еще столь же щепетильному случится притаиться за кухонной дверью или прокрасться в подвал, пока вы заняты повествованием, и услышать ваше грубое описание того, как мерзкий Носферату по имени Ворлах пьет кровь из бедренных артерий маленьких девочек-сироток, не вините в последствиях нас.

Кроме того, если вы столь небрежно относитесь к сокрытию таких подробностей, это исключительно ваша вина.

Внешне жители викторианской эпохи были одним из самых запуганных сексуальными отношениями обществ, какие когда-либо видел мир. Однако при таких взглядах удивительно (хотя и ожидаемо), что проституция и порнография были в эти времена повсеместно распространенным и столь прибыльным делом.

В действительности же – несмотря на внешний вид – люди викторианской эпохи были не менее сексуальны, чем современные американцы. Вероятно, они были даже более сексуальны, они просто лучше справлялись с сохранением этой маленькой грязной тайны. Но шило в мешке утаить трудно, в особенности для тех джентльменов эпохи, которые тратили на женщин и мужчин легкого поведения достаточно средств, чтобы финансировать целую социальную прослойку (хотя и находящуюся в самом низу общества).

Готическая повесть не только содержала многочисленные примеры гетеро- и гомосексуальных отношений, но и описывала более отвратительные вариации интимных связей, наиболее частой из них было кровосмешение, хотя в различных рассказах и новеллах затрагивались темы принуждения, садомазохизма и некрофилии. Изображения всего этого варьировались от скромного предположения до лишь слегка замаскированной порнографии – и люди поглощали все это. Сексуальные отношения, особенно выходящие за рамки общепринятых норм, были единственным средством прикоснуться к возвышенному, достичь духовного превосходства через экстремальные ощущения.

А вот чего готический жанр *не* содержал, так это изображения чистых, здоровых сексуальных отношений. Читателям готических произведений не нужна была скучная ванильная простота, им требовались более причудливые вкусы: горький шоколад, экзотические фрукты, лакричный коктейль. Секс в готической повести всякий раз был потребностью организма, пагубным пристрастием, преступлением, извращением или средством контроля или унижения; учитывая сущность вампиров, именно такую роль он наверняка будет играть и в вашей хронике. Поскольку речь идет *именно* об игре про вампиров, необходимо подчеркнуть, что вожделение – одно из проявлений голода, а голод, особенно ненасытный голод бессмертных, может подтолкнуть к поступкам… сомнительного толка.

Как и большинство экстравагантных элементов готической хроники, волнующие эротические нюансы, в том случае, если вы решите ими воспользоваться, должны появляться так незаметно, чтобы их легко было упустить: алчущий взгляд, чересчур дружелюбное рукопожатие или смутное ощущение слежки. В ходе хроники преследователь может

проявлять большую непристойность или даже стать агрессивнее, а где-то в глубине души его жертвы должен дать росток крохотный зародыш страха. Понемногу страсть преследователя должна достигнуть высшей интенсивности в игре, и затем персонажам следует решить, как поступить. Такой план действий может причинить немалое беспокойство, если жертва – один из членов котерии, а его (ее) преследователь неизвестен; но еще более зловещей будет ситуация, когда кто-то из группы персонажей сам преследует некий объект своей страстной одержимости (что заставляет остальных вмешаться), или же если преследователь и жертва оба принадлежат к одной котерии (такая ситуация требует осторожности и от рассказчика, и от игроков, но может увенчаться крайне занимательной игрой). Фильм «9 ½ недель», хотя и не принадлежит к жанру готики, демонстрирует один из способов поведения в ситуации, когда сексуальная связь, постепенно укрепляясь, развивается в нечто волнующе-искаженное.

Старомодные сексуальные девиации и преследование сами по себе могут вызывать беспокойство, но в жанре, подчеркивающем все зловещее, даже их можно усилить. Прибавьте к этому обыкновенные методы вроде шантажа или вымогательства, и ваш сюжет получит еще один мрачный поворот. Однако когда в игру вступают сверхъестественные силы, игра станет еще мрачнее. Кровавые узы или дисциплина Присутствие могут размыть грань между любовным актом по согласию и изнасилованием. Объект «внимания» может не знать о своем превращении в жертву и даже не желать останавливать этот процесс. В сущности, должным образом подчиненный невольник будет драться до смерти за право стать жертвой, сколь бы жестокий, болезненный, унизительный способ не избрал его господин – и именно в этом кроются семена ужаса.

Извращенная сексуальность может добавить интимное, внутреннее ощущение готической хроники, которое трудно получить иным способом. Существует единственный эффективный способ включить элемент сексуальных отношений и множество неверных путей.

Далее приведены некоторые моменты, которые вам следует обдумать, если ваша игра имеет отчетливый сексуальный уклон.

Игра не для всех

Первое, что необходимо для игры, отличающейся явным эротизмом – это взрослые игроки. Выбирайте людей, которые смогут разумно и зрело отнестись к сценариям, которые вы предлагаете. Время и усилия, прилагаемые вами к созданию сеттинга и атмосферы нарастающего ужаса, могут сойти на «нет», если в ключевой драматический момент, наполненный сексуальным подтекстом, ваши игроки начнут хихикать, как подростки, рассказывающие сальные анекдоты.

Отдавайте должное материалу

Обратная сторона медали – задача рассказчика (то есть ваша): подать материал таким образом, чтобы не сделать тему легкомысленной и *вызывающей* хихиканье игроков. Если рассчитываете посмеяться, то вы, вероятно, ошиблись с выбором игры. Очевидный совет: не становитесь жертвой стереотипов. Вам нужны портреты персонажей, а не их карикатуры. Введение в хронику персонажа вроде полногрудой немецкой садистки по имени Ильза или изображение персонажа-гея шепелявым, женственным и склонным к чудачествам умаляет вашу хронику и разрушает настроение, которое вы пытаетесь создать. Если сексуально распущенные персонажи, участвующие в вашей хронике, неотличимы от остальных персонажей – по меньшей мере, поначалу – тем лучше. Из очевидных «ошибок природы», конечно, выходят отличные, пугающие антагонисты, но напряжение куда больше, когда чудовища внешне выглядят точно так же, как все вокруг.

Не балуйтесь

Не включайте в свое повествование грубые сексуальные отношения просто для того, чтобы пощекотать нервы. Если вплетение подобной сюжетной нити усилит нарастающее чувство ужаса и укрепит игру – отлично, и надо продолжать в том же духе. С другой стороны, если опасная сексуальность не добавит хронике многого, подумайте, не стоит ли вообще оставить эту тему за бортом повествования, особенно в том случае, когда она отвлекает вас или игроков от наиболее важных драматических персонажей или событий.

Будьте чутки по отношению к игрокам

Не следует даже упоминать: вам нужно будет проявлять особое внимание к тому, что происходит с игроками, если вы включаете в игру неприкрытые сексуальные отношения. Сопереживание игрокам необходимо, если вы имеете дело с крайне напряженной темой, являющейся потенциальным источником беспокойства. Наиболее опытные игроки по системам White Wolf – люди либо разумные, либо уже пресытившиеся подобной тематикой, так что их вряд ли удастся легко оскорбить, однако не забывайте в любой ситуации учитывать чувства игроков. Новичок, или же молодой или восприимчивый участник игры может быть не готов отыгрывать мрачно-эротический сценарий (например, как тот, что приведен в качестве вступления к этой книге). Если потребуется смягчить повествование, чтобы оно подошло вашим игрокам (или подобрать более зрелых игроков, чтобы работать с вашим материалом), значит, так тому и быть. Задача рассказчика – развлечь и поработить игроков, отправить их за пределы их собственного жизненного пространства и даже – возможно – слегка расширить границы их зоны комфорта. В задачу рассказчика не входит оскорбить или серьезно растревожить игроков. Смысл повествовательных игр – дать игрокам приятно провести время, а не травмировать их.

Если вы будете использовать элементы игры аккуратно, вы

обеспечите вашим игрокам тот волнующий, сокровенный, «неправильный» трепет, ощущавшийся людьми викторианской эпохи при чтении готической литературы, и ваша рассказчицкая слава вырастет. Небрежное обращение с этой темой приведет, однако, к тому, что ваши игроки взбунтуются, а на вас повиснет ярлык с большой алой буквой «И» – «Извращенец».

Как обойти сверхъестественную ловушку

Элементы сверхъестественного играли в готической повести ключевую роль, связь с более глубокими духовными ощущениями, которые Просвещение, с его безжалостным акцентом на рациональность, почти что вычистило как из религии, так и из повседневной жизни. Просвещение не только развеяло старые суеверия, но заодно разъяснило вопрос Бога и духовности, и человеческому разуму мир, лишенный тайны, стал скучен. Сверхъестественные вещи – так, как они были изображены в готической повести – были связью с возвышенным, этим пределом чувств, существующим далеко за рамками обыденности. Поэтому сверхъестественное в большей части готической литературы было священным, опьяняющим и – главное – редким явлением. Элементы сверхъестественного, как позолота на картине, были драгоценным пигментом, используемым скупой рукой.

В идеале то же самое должно происходить с вашей хроникой по книге **«Вампир: Викторианская эпоха»**. Даже при том, что такие персонажи, как вампиры, сами по себе существа сверхъестественные, готическая атмосфера [в этих произведениях] подчеркивается по большей части лишь признанием самого этого факта и экономным и стратегическим использованием иных, более откровенных сверхъестественных элементов.

Хотя книга **«Вампир: Викторианская эпоха»** подражает жанру готики, преобразование «Вампира» в готический стиль будет несовершенным, поскольку готический герой (или, что случалось чаще, героиня) был(а) обыкновенным человеком и, следовательно, подвержен(а) тысяче пороков и лишений, присущих телу[5]. В книге **«Вампир: Викторианская эпоха»** протагонисты – могущественные создания мрака, пусть и испытывающие муки. Чтобы уловить атмосферу ужаса готической повести, необходимо несколько умалить сверхъестественную природу и способности персонажей, чтобы представить их не как неестественно могущественных созданий из ночных кошмаров, но в роли трагических, несовершенных и – вполне возможно – обреченных героев. Если их необычные способности делают их в чем-то лучше смертных, Зверь значительно перевешивает все это. В какой-то момент, неким образом вам нужно будет помочь игрокам найти удобную точку равновесия между этими крайностями.

Аналогичный баланс необходимо найти и рассказчику. Разумеется,

он должен осознавать, что персонажи – вампиры, и отдавать должное всему из этого следующему (ведь это один из краеугольных камней игры), но не стоит чрезмерно на этом акцентироваться или приучать их к сверхъестественным явлениям, объясняя ими любое мистическое происшествие. Проявление сверхъестественного должно быть жутким, таинственным и непостижимым, и вдобавок каким-то образом менять персонажей. Если брови игроков не приподнимаются в удивлении, если на лицах не проглядывает намек на промелькнувшую мысль «Ух ты!», наверное, вы что-то делаете не так.

Надо сказать, что для рассказчика эта задача сродни прогулке по натянутому канату. Значительная часть ощущения ужаса в игре порождается тем, что персонажи *являются* монстрами, то есть, они – создания невероятные сами по себе. Но чрезмерное использование сверхъестественных элементов может развить у игроков чувство пресыщенности. Не будет смысла в мрачных чудесах, если каждый первый противник, с которым сталкиваются персонажи, призывает на помощь сверхъестественные способности. Героям не должны угрожать сплошь выдающиеся, чрезвычайно могущественные колдуны, мастера-некроманты в пятом поколении, или кто-либо столь же серьезный. Подобные хроники легко поражаются болезнью «монстр недели», которую уже довольно часто можно наблюдать в играх про вампиров. Угрозы подобного масштаба должны служить главным контрастом персонажам, тем, с которым они встретятся на пике хроники – но большую часть истории он, весьма вероятно, будет действовать из-за кулис с помощью смертных агентов или, возможно, упырей. И лишь в самом конце, когда такие меры станут очевидно необходимыми, он задействует вампиров или иных подобных монстров. Ваша хроника только выиграет, если вы будете избегать излишнего нагнетания напряженной атмосферы. События некоторых историй, как и некоторых готических повестей (например, «Непогребенный» Чарльза Паллисера), лишь имеют налет сверхъестественности, но к концу все четко разъясняется. Наконец, в зависимости от того, что вы хотите получить от игры, сверхъестественные силы *могут* стоять за каждым таинственным поворотом сюжета, но – если, конечно, это не совсем уж глупые сверхъестественные силы – можно поспорить, они не будут делать грязную работу своими руками. Если вашей хронике требуется, чтобы убежище сгорело, жадный громила-наемник или вспыльчивый легковерный поджигатель с хроническим психозом – боязнью светлячков окажутся более реальными и трудно выслеживаемыми врагами, чем брат Конфлираго из Дома Фламбо или Северус Стрикк, заблудший старейшина клана Тремер. Если вы начнете с вершины, дальше двигаться вам будет некуда, и хроника просуществует недолго.

Ближе к концу игры, предпочтительнее в момент кульминации, когда главный сверхъестественный враг все-таки появляется на сцене, пускайтесь во все тяжкие. Рассказывайте игрокам обо всем, что они видят вокруг, в мельчайших подробностях, давайте им живые, чувственные описания для погружения в сюжет, и пусть ваши

тщательно подобранные слова передадут волшебство, ужас, неприкрытую мощь сверхъестественных сил, которую враг обрушит на персонажей. Говорите неторопливо и четко, позволяя каждому слову, срывающемуся с ваших губ, воздействовать на игроков. Любое дешевое проявление сверхъестественного, которое вы утаили от игроков в ходе хроники, должно тут же щедро вознаграждаться. Это [может быть] расплата, денежный куш, торжественный финал. Примите за правило включать в хронику одну, возможно, полторы таких сцены, поэтому ведите счет тщательно.

Если в своей хронике вы будете осторожно, экономно отмерять количество сверхъестественных явлений, ничто не замутнит удовольствия, получаемого вашими игроками, и полномасштабный вал кульминационной сцены сразит их наповал. Неделю или две после завершения хроники игроки все еще будут обсуждать драматическую заключительную сцену и, более того, спрашивать, когда вы планируете провести еще игру.

Регулирование темпа

Хотя это уже не раз упоминалось в других разделах данной главы, повторим еще раз: готическая атмосфера ужаса должна выстраиваться постепенно, с помощью одной нервирующей детали, идущей за другой такой же. Быстрые, простые, линейные сюжеты не подходят таким хроникам. Готическая хроника должна быть богата и сложна, а сложность требует времени. Поэтому рассказчику требуется определить темп игры в соответствии с событиями, происходящими в данный момент. В то время как хроника в целом может (и должна) разворачиваться неспешно, некоторые сцены должны идти в более быстром, вероятно, даже энергичном, темпе. Рассказчик, повествующий свою историю с единой скоростью, со временем убаюкает даже самых увлеченных игроков. Этот раздел предлагает как способы использования преимуществ медленной поступи готического жанра, так и способы варьирования темпа. Хорошо, если рассказчик будет помнить: в игре, как и в жизни, разнообразие придает остроты.

Ритуальное пробуждение ужаса

Ужас – божество, которое не так-то просто призвать. Его зловещее присутствие не терпит спешки. Просто произнести его имя и пожелать его явления недостаточно. Напротив, создание атмосферы ужаса требует времени, сопереживания игрокам и, что самое важное, искусного повествования. И, возможно, немного самопожертвования…

Время – ключевой элемент в создании атмосферы ужаса. Рассказчик должен быть способен медленно подвести своих игроков к точке кипения. Хорошо, если различные встречи по ходу долгого и тщательно спланированного сюжета хроники заставят игроков бояться (но в то же время жаждать) кульминации повествования – и надеяться на то, что развязка настанет еще чуть-чуть попозже, ведь игра так интересна!

Рассказчику необходимо научиться искусству дразнить игроков небольшими, вызывающими страх деталями, и странными, кажущимися несвязанными друг с другом событиями, которые в итоге порождают одновременно предчувствие дурного и предвкушение будущих событий. В конце концов, двойственность переживаний *есть* классическая отличительная черта жанра готики.

В целом же, этот жанр не содержит автомобильной погони на бешеных скоростях, видеоклипов под рок-музыку или быстро смонтированных сцен. Его мощь исходит, отчасти, от размеренного, неспешного темпа. Медленно разворачивающаяся сцена дает игрокам время глубже погрузиться во власть чар, сплетенных рассказчиком, в то время как персонажей все дальше затягивают сложные и тревожащие события истории. Важен, однако, тот момент, что неторопливо развивающаяся история не означает скучной игры.

Тема и вариация

Если бы музыку можно было отвердить, получилась бы архитектура; рассказчик же, создающий сильную хронику (в стиле готики или любом другом), является одновременно архитектором и композитором при планировании сюжета и прорабом и дирижером с момента начала игры.

Еще до того, как вы заговорите с игроками об «одной хронике, которую я тут как-то думал сыграть», вам уже следует смоделировать ее – основной сюжет, личности антагонистов, примерное время ключевых событий и так далее. Как только вы определитесь с этими элементами, держите в уме, что тема и ее вариации – суть сердечный ритм искусства. Планируя сюжет, выберите тему, единую смысловую нить, проходящую через всю хронику, и в каждой отдельной сцене позволяйте этой мысли показываться с немного иной стороны. Каждая новая сцена должна проходить в своем обособленном темпе. Чередуйте бурные сцены с тихими и взвешенными, привычные явления с причудливыми, и убедитесь, что вариации действительно содержат изменения, поскольку в тот момент, когда ваши действия станут предсказуемыми, игроки начнут скучать. Различные события требуют разного темпа. Совет первородных не может проходить в том же темпе, что и собрание анархов, собирающихся свергнуть князя; встреча со смертным охотником на ведьм сравнимо с ритмом стаккато, а беседа с известным оккультистом наверняка будет происходить медленнее и равномернее. А в общем и целом сцены будут меняться тем быстрее, чем ближе хроника к своей кульминации и точке величайшего напряжения.

Основной момент в выборе правильного темпа также предполагает, что вы уделите важным деталям больше внимания, чем незначительным. Некоторые подробности (любопытный рисунок на визитной карточке антагониста, таинственные всхлипы, иногда доносящиеся сквозь плотный туман, окутывающий замок, звериный

отблеск в глазах незнакомца) имеют важное значение для сюжета хроники, и такие моменты следует выделять среди прочих, просто усиливающих настроение или описывающих сцену. И наоборот, нудные, механические или часто повторяющиеся действия (например, путешествие между двумя близлежащими убежищами) можно упомянуть мельком («вы проделали путь до стекольного завода в густом тумане и остались незамеченным»), тогда как действия, важные для сюжета, должны быть описаны в деталях.

Несмотря на то, что хроника должна разворачиваться неспешно, нельзя, чтобы игроки ощущали медлительность хотя бы одной сцены в ней, как и отдельного игрового тура. Хороший рассказчик использует меняющийся игровой темп к своей выгоде. Между крупными подвижками сюжета (происходящими быстрее и драматичнее) давайте героям время перегруппироваться, взаимодействовать друг с другом, записывать и сравнивать мелкие, рождающие беспокойство детали и более глубоко исследовать богатый мир, созданный рассказчиком. Хотя игроки, скорее всего, будут взаимодействовать и отыгрывать персонажей самостоятельно, ответственность за то, чтобы игра оставалась интересной, лежит на рассказчике. Поддержание темпа, как и прочие элементы повествования, – результат совместных усилий рассказчика и игроков. Очевидно, что рассказчик ускоряет темп игры по мере приближения игроков к очередному значимому событию сюжета. На пике противостояния темп, вероятно, окажется столь быстрым, что рассказчик будет едва успевать озвучивать все происходящее. А сразу после значимых столкновений должно последовать затишье, чтобы игроки смогли расслабиться, чего-нибудь выпить и сосредоточиться на развитии персонажа.

Список произведений, упомянутых в главе

Литература:

«Замок Отранто», Хорас Уолпол, 1764

«Монах», Грегори Льюис, 1796

«Таинства Удольфские», Анна Рэдклифф, 1794

«Итальянец», Анна Рэдклифф, 1797

«Мельмот Скиталец», Чарльз Метьюрин, 1820

«Ватек», Уильям Бекфорд, 1782

«Вампир», Джон Полидори, 1819

«Падение дома Ашеров», Эдгар Аллан По, 1839

«Грозовой перевал», Эмили Бронте, 1847

«Сердце тьмы», Джозеф Конрад, 1902

Рассказы, М.Р. Джеймс

Рассказы, Алджернон Блэквуд

«Восставший из ада», Клайв Баркер, 1986

«Портрет Дориана Грея», Оскар Уайльд, 1891

«Странная история Доктора Джекилла и мистера Хайда», Роберт Льюис Стивенсон, 1886

«Песочный человек», Эрнст Теодор Амадей Гофман, 1817

«Франкенштейн, или Современный Прометей», Мэри Шелли, 1818

«Философское исследование о происхождении наших идей возвышенного и прекрасного», Эдмунд Бёрк, 1756

«Желтые обои», Шарлотта Перкинс Гилман, 1890

«Непогребенный», Чарльз Паллисер, 1999

Фильмы:

«Апокалипсис сегодня», реж. Фрэнсис Форд Коппола (1979)

«Нечто», реж. Джон Карпентер (1982), реж. Кристиан Ниби (1951)

«Вторжение похитителей тел», реж. Филип Кауфман (1978), реж. Джон Сигел (1956)

«Чужой», реж. Ридли Скотт, (1979)

«9 ½ недель», реж. Эдриан Лайн (1986)

[1] — Указанная дата, скорее всего, неверна: «Последней ведьмой, казненной в Германии именно с формулировкой "за колдовство", стала служанка Анна Мария Швегель, обезглавленная 30 марта 1775 года в Кемптене (Бавария)». [Наверх]

[2] — Один из персонажей романа «Дракула» Брэма Стокера, пациент клиники для душевнобольных. [Наверх]

[3] — Снайдели Уиплэш – стереотипический злодей из мультсериала

«Приключения Рокки и Бульвинкля», выходившего на американском телевидении с 1959 по 1964 год, антагонист главного героя Дадли Ду-Райта. [Наверх]

[4] — В оригинальном тексте «molly houses» – заведения, где за деньги оказывались интимные услуги гомосексуального характера. [Наверх]

[5] — В оригинальном тексте «thousand natural frailties and shocks that flesh is heir to» - искаженная цитата из «Гамлета». Здесь использован соответствующий отрывок из пьесы в переводе Бориса Пастернака. [Наверх]

‹ Часть 4: Преследуя закат (География) вверх Часть 6: Антагонисты ›

Версия для печати

Все оттенки Тьмы

Часть 6: Антагонисты

> Злой умысел похож на игру в покер или теннис; Вы не играете с тем, кто играет явно хуже Вас.
>
> *Хильда Шпиль*

Далеко не каждая тень, мелькнувшая в залитой лунным светом ночи, так же как и отнюдь не всякое из кошмарных созданий, прячущихся в темных аллеях и полутемных дворах, жаждет крови. Сородичей пугают не только их собратья-вампиры, и Окончательная Смерть может прийти в бесконечном числе обличий.

В этой главе представлены примеры контрастных героев, антагонистов и причудливых персонажей, с которыми могут столкнуться Сородичи (в большинстве случаев – на свою беду) в своих ночных похождениях. Описанные образцы – это лишь архетипы; Рассказчикам нужно будет изменять их, чтобы они удовлетворяли нуждам того или иного персонажа. Правила использования этих образцов изложены в главе «Антагонисты» книги правил «Вампир: Маскарад». Многие возможности антагонистов (например, исцеление и «гнозис» оборотней) описаны в ней.

Охотники на ведьм

В ночи царствования Ее Величества смертные довольно часто становятся недругами Сородичей. Пока наука сталкивается с оккультизмом на поле боя за общественное мнение, многие люди предпочитают верить в создания, находящиеся за гранью научного понимания. Маскарад, необходимый для выживания Сородичей, все же является менее всеобъемлющим, чем он станет однажды ночью. Как бы Сородичи не желали обратного, о существовании вампиров время от времени узнают смертные, и многие из них становятся на путь избавления мира от этих забытых Богом тварей.

Изредка охотники на ведьм, помимо способностей, описанных в образцах ниже, обладают некоторым значением Истинной Веры; большинство таких охотников имеют Человечность 9 или 10.

Медик/Ученый

Образованный и ученый, эрудированный и дотошный, Медик с трудом соответствует образу опасного охотника на монстров в чьем бы

то ни было представлении. Однако он действует гораздо эффективнее, чем можно судить по его внешности, поскольку это человек, обладающий огромными знаниями – знаниями, которые он кладет на алтарь борьбы со сверхъестественным. Медик – человек науки, но он отдается этой науке с предельной страстью. Некоторые охотники этого сорта попадают в мир Сородичей в результате нападения на них самих или их близких; другие обнаруживают существование вампиров и стремятся убить их по моральным или философским причинам. Тем не менее, обоим типам свойственно простое и непоколебимое знание: этот мир – мир науки и физических законов, и Сородичам нет в нем места.

Атрибуты:

Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2, Обаяние 3, Манипулирование 3, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 3.

Способности: Академические знания 3, Эмпатия 2, Решение загадок 2, Этикет 1, Выразительность 1, Огнестрельное оружие 1, Расследование 2, Лидерство 2, Лингвистика (Латынь) 1, Медицина 3, Рукопашный бой 1, Оккультизм 2, Верховая езда 1, Науки 2, Хитрость 1.

Человечность: 8

Сила воли: 7

Имущество: Длинный плащ, трость с серебряным набалдашником, саквояж врача (внутри, наряду с обычными инструментами – колы, серебряные пули, освященные облатки), маленький пистолет.

Священник

Если есть в рядах смертных некий очевидный антигерой для Сородичей, то это – Священник. Именно в его обязанности, как лидера сообщества, входит защита своих подопечных от опасностей физических и духовных. Будучи религиозной фигурой, он по своей сути должен противостоять силам Сатаны и всему сверхъестественному. Священники, узнавшие о вампирах, живущих среди людей, часто пытаются уничтожить их, хотя редко кто из Божьих людей стремится только лишь спасти души этих несчастных проклятых созданий. Однако вне зависимости от избранного ими пути, ни один из настоящих людей Церкви не может остаться в стороне, узнав об ужасах, скрывающихся в ночи.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 3, Обаяние 3, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Способности: Академические знания (Теология) 4, Бдительность 1, Уклонение 1, Эмпатия 2, Решение загадок 2, Этикет 1, Расследование 1,

Лидерство 2, Лингвистика (Латынь) 1, Рукопашный бой 1, Оккультизм 2, Исполнение 2, Политика 1.

Человечность: 7 - 10

Сила воли: 7

Имущество: Облачение священнослужителя (или любое похожее одеяние), распятие или иной символ веры (со скрытым серебряным клинком), Библия или иная священная книга, кол, святая вода.

Замечание: Священник чуть более других Охотников на ведьм склонен к обладанию Истинной Верой, хотя это встречается исключительно редко. Такие персонажи обычно имеют Человечность 9 или выше.

Мистик из Чайного Салона

Не всякий, кто причастен к миру оккультизма – и миру Сородичей – представляет собой очевидную опасность. Не все из них даже оказываются подготовленными, когда достигают желаемого. В основном в лондонском Вест-Энде, в меньшей степени – по всей Европе и Америке, мужчины и женщины, не имеющие дел получше, собираются вокруг «досок Уиджа» и чашек с чайными листьями и пытаются призвать духов и овладеть мистическими тайнами. Если кто-то из этих дилетантов окажется беззащитным перед сообществом Сородичей, он, скорее всего, окончит свои дни в качестве чьей-нибудь закуски – но иногда такие люди переживают свое неведение и начинают узнавать, что же происходит *на самом деле*. Хотя эти субъекты сами по себе редко могут внушить опасения, большинство их происходят из обеспеченных слоев общества; любой вампир, который не видит того, что могущество происходит из высшего общества, очевидно, просто невнимателен. Необходимо также помнить, что такие люди знакомы с другими, в равной степени увлеченными сверхъестественным, и некоторые из этих других куда как опаснее.

Атрибуты: Сила 1, Ловкость 2, Выносливость 2, Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 3, Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Способности: Академические знания 3, Бдительность 1, Ремесла 1, Эмпатия 3, Решение загадок 3, Этикет 2, Выразительность 2, Финансы 2, Огнестрельное оружие 1, Оккультизм 1, Исполнение 2.

Человечность: 8

Сила воли: 5

Имущество: «Мистические» амулеты (не имеющие реальной силы),

хрустальный шар, доска Уиджа, стилизованная одежда, прогулочная трость или зонтик от солнца, почтовый адрес настоящего охотника на ведьм.

Мстительный Родственник

Совершить ошибку могут даже Сородичи, и иногда эти ошибки возвращаются, чтобы преследовать их – возможно даже, чтобы убить их. Может статься, у Мстительного Родственника был член семьи или возлюбленный, убитый вампиром, или же он ищет возмездия за Становление близкого ему человека. В любом случае этот охотник не собирается прекращать свою вендетту, и нехватку знаний об избранной им жертве он возмещает принципиальным, злобным упорством. Мстительного Родственника не интересует изучение Сородичей или спасение заблудших душ – он желает убивать и убивать снова, пока не изольет свою ненависть, свое горе, свой безграничный гнев до капли. Он не настолько давно занимается этим, чтобы знать, что подобное простодушие приведет его к гибели, но, возможно, это и к лучшему, ведь есть еще на свете Сородичи…

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3, Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Способности: Академические знания 1, Атлетика 1, Борьба 1, Уклонение 2, Огнестрельное оружие 2, Расследование 2, Знание закона 1, Рукопашный бой 1, Верховая езда 1, Безопасность 2, Скрытность 2, Знание улиц 1, Хитрость 3.

Человечность: 5 – 8 (в зависимости от того, какие ужасы он встретил на своем пути к возмездию)

Сила воли: 8

Имущество: Пистолет, большой нож, распятие, блокнот и карандаш, медальон с фотографией потерянного любимого человека.

Инквизиция

Не всякий охотник на ведьм бьется в одиночку. «Общество Леопольда» - таково «правильное» название Инквизиции – организация фанатиков, посвятивших себя искоренению Сородичей (да и прочих сверхъестественных созданий). Официально более не связанные с католической Церковью (даже Папа не знает о том, что они все еще существуют), Инквизиторы все еще борются с силами зла во имя Господа. Некоторые члены общества злоупотребляют своим положением, видя в Сородичах не отпрысков дьявольского семени, врагов всего человечества, а возможность удовлетворить свои амбиции. Большинство инквизиторов, однако, считают собственную жестокость неизбежным злом; они защищают всех мужчин и женщин от гибели от

рук потомков Каина. Инквизиторы проливают слезы над потерянной жизнью, вымаливают прощение за пятна на собственных душах, и все же каждую ночь рискуют, выходя на охоту снова, поскольку так и должно быть.

Хотя движение в настоящее время неспособно создать большие группировки, текущее воплощение Инквизиции – это многочисленные маленькие тайные ячейки, раскиданные по Европе и Соединенным Штатам. Каждая из них маскируется под какую-либо общественную организацию – клуб для джентльменов, комиссия по облагораживанию района; это может быть даже «клуб поклонников адского огня», созданный, чтобы привлечь людей с интересом ко всему оккультному (какой смысл охотиться, если можно пригласить жертву на чашку чая?). С помощью знакомых во всех слоях общества, от трубочистов до почтенных матрон и членов Парламента эти ячейки выискивают признаки активности Сородичей в подотчетных им регионах. Кое-кто предпочитает сразу искоренить ростки зла, другие предпочитают понаблюдать в надежде поймать в сети рыбу покрупнее; но все они чрезвычайно опасны. Они «всего лишь» смертные, но – изобретательные смертные, и образованный вампир будет помнить, что Инквизиторы редко действуют поодиночке, поскольку те Сородичи, кто об этом забывает, редко получают возможность извлечь урок из своей ошибки.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3, Обаяние 4, Манипулирование 3, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Способности: Академические знания (Теология) 2, Бдительность 2, Борьба 2, Уклонение 2, Выразительность 2, Лидерство 3, Рукопашный бой 3, Оккультизм 3, Верховая езда 2, Скрытность 2.

Человечность: 5 – 10

Сила воли: 9

Имущество: Трость со скрытым клинком, четки, распятие, колы, Библия, коробка спичек.

Замечание: Инквизитор чуть более других Охотников на ведьм склонен к обладанию Истинной Верой, хотя это встречается исключительно редко. Такие персонажи обычно имеют Человечность 9 или выше.

Арканум

Некоторые организации охотятся на Сородичей не затем, чтобы их уничтожить, а ради иных целей. Арканум – относительно молодое общество, основанное всего лишь в прошлом десятилетии с целью

исследования Сородичей (и лишь по причине своей особой сосредоточенности на вампирах и других сверхъестественных существах, противопоставленной более общему интересу ко всему оккультному, эту организацию можно отнести к Охотникам на ведьм, а не к Тайным Сообществам, описанным ниже). Арканум желает *понять*, и лишь после, когда эта почти недосягаемая цель будет, наконец, достигнута, они решат, будут ли принимать участие в сражениях против этих созданий. По существу, члены Арканума редко являются антагонистами Сородичей, они, скорее, помеха, препятствие, возникающее зачастую в неудобное время. Более того, они становятся соперниками, поскольку ищут те же фрагменты утерянных знаний, которые стремятся обнаружить сами Сородичи. Известная им на данный момент информация точна лишь отчасти, хотя каждую ночь они узнают что-то новое; и придет, наконец, та ночь, когда Арканум будет знать о Сородичах больше, чем сами Сородичи.

Вместо того, чтобы образовывать собственные сообщества, Арканум зачастую помещает своих агентов в высшие эшелоны уже существующих организаций. Группа членов правления университета, например, или группа кураторов музея могут составлять тайную ячейку Арканума. Доступ в библиотеку или к какому-то иному хранилищу знаний – единственное необходимое условие; таким образом, почти любое образовательное или культурное учреждение наверняка может скрывать в себе этих наблюдателей.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2, Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 3.

Способности: Академические знания 4, Уклонение 1, Решение загадок 3, Этикет 2, Выразительность 2, Расследование 3, Лидерство 2, Лингвистика 2, Рукопашный бой 1, Оккультизм 4, Верховая езда 1, Науки 3.

Человечность: 8

Сила воли: 7

Имущество: Обширная исследовательская библиотека о сверхъестественных явлениях и существах, подзорная труба, блокнот, различные оккультные атрибуты, запряженный лошадьми экипаж с занавешенными окнами.

Агенты Ее Величества

Королева Виктория, как и большинство граждан Англии, остается в неведении относительно истинного положения дел в мире вокруг нее. Другое дело – ее личный медик, доктор Уильям Галл. Хоть и старый, физически слабый человек, доктор Галл обладает высоким

интеллектом, решимостью защищать королевское семейство и значительным объемом информации о Сородичах. С помощью некоторых избранных родственников Ее Величества и членов Парламента доктор Галл создал небольшую, но отборную группу агентов, набранных в Скотланд-Ярде, британской армии, и даже из числа преступников, чьей заявленной и скрепленной клятвой целью стала защита Ее Величества, королевской семьи и Англии (именно в таком порядке) от угроз, порождаемых миром сверхъестественного. К настоящему времени им удалось достичь немногого, а именно предотвратить несколько попыток чересчур самоуверенных Сородичей поработить саму Королеву Викторию. Тем не менее они медленно прокладывают себе путь по темным улицам Лондона, а оттуда – по всей Империи. Когда Сородичи узнают об их существовании – лишь вопрос времени.

Хотя их знания о Сородичах гораздо беднее, чем знания ученых Арканума или Инквизиторов, агенты Галла достаточно осведомлены, чтобы представлять реальную опасность для любого вампира, которого они посчитают врагом. Они располагают достаточным временем и ресурсами Короны, и поэтому мало что останется вне пределов их досягаемости.

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 3, Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Способности: Академические знания 1 (иногда), Бдительность 3, Атлетика 2, Борьба 3, Уклонение 3, Решение загадок 1, Этикет 2 (иногда), Огнестрельное оружие 3, Расследование 2 – 4, Рукопашный бой 2, Оккультизм 1, Политика 2, Верховая езда 3, Скрытность 2, Знание улиц 2 – 4.

Человечность: 6 – 8

Сила воли: 7

Имущество: Трость со скрытым клинком, пистолет, разнообразное прочее скрытое снаряжение, увеличительное стекло, предписание с королевской печатью о доступе к данным полиции и прочей закрытой информации, капсула с цианидом на случай поимки монстрами.

Колдуны и ведьмы

Одни – высохшие старики, играющие с алхимическими формулами и древними заклинаниями, направляемые расположением звезд. Другие – язычники, последние приверженцы давно уже мертвых религий, собирающие травы и кровь животных, чтобы с их помощью исполнять свою волю. А еще есть мужчины и женщины, не проучившиеся в своей жизни и дня, уже не считая тех, кто просто открыл в себе дар (или

проклятие) – способности, далеко выходящие за пределы любых норм.

Но почти что от начала существования человечества находились люди, умевшие изменять мир вокруг себя без материальных инструментов, с помощью одной лишь силы своей воли. И на протяжении всего этого времени Сородичи их боялись. Ни одному хищнику, конечно, не понравится мысль о том, что его жертва может внезапно отрастить себе комплект зубов.

В современной атмосфере цветущих пышным цветом оккультных сообществ и увлечений мистикой не должно показаться удивительным несколько более частое, чем в прежние времена, появление ведьм и колдунов всех сортов. В «цивилизованных» странах мира они наиболее часто (но, конечно, не всегда) становятся астрологами, магами-герметистами с научным подходом к ненаучным вещам. Большинство обычных людей не верят в их существование, а те, кто верит, либо очарованы ими, уже захваченные популярным осмыслением всего оккультного, либо охвачены ужасом, убежденные, что те обладают силами, вселенными в них самим Люцифером. Это особенно верно в глухих местечках Шотландии, Ирландии и других регионов, где старые верования когда-то были сильны и где магия, практикуемая в наши ночи, более всего напоминает традиционное «ведьмовство». В других краях, особенно в Африке и Индии, к ведьмам относятся с большей терпимостью, часто их принимают в качестве духовных лидеров, шаманов или йогов.

Шаблоны, приведенные ниже, не делятся на группы по «типам» применяемой магии; иначе говоря, Рассказчик не найдет среди них одного комплекта способностей для йога, другого – для астролога и так далее. Различия в стиле он сможет передать точнее, выбирая различные ритуалы Тауматургии и пути для каждого персонажа.

Ученик

Обыкновенно (хоть и не всегда) молодые маги, ученики – люди, которые с помощью каких бы то ни было предпочтительных источников или ритуалов только лишь встали на путь своего жуткого путешествия. Ученик — это колдун, изучивший не больше горстки заклинаний, взятых из пыльного древнего фолианта, это шаман, который знает, как говорить лишь со слабейшими духами, или же волевой человек, только-только почувствовавший свою непрошеную силу. Многие из этих начинающих волшебников оказываются втянутыми в какие-то оккультные сообщества, в постоянном поиске бо́льших знаний. В некоторых отношениях эти субъекты могут быть опаснее, чем их более могущественные собратья, поскольку по-настоящему сильные колдуны достаточно мудры и хитроумно, чтобы оставаться незаметными и незамеченными существами вокруг них. Маги помоложе и побезрассуднее гораздо более склонны прибегать к страшным заклятиям смертью или огнем, если им известны подобные чары.

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3, Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 3, Восприятие 2, Интеллект 4, Сообразительность 4.

Способности: Академические знания 2, Бдительность 3, Атлетика 2, Борьба 2, Уклонение 2, Эмпатия 2, Решение загадок 2, Огнестрельное оружие 2, Запугивание 2, Рукопашный бой 2, Оккультизм 4, Верховая езда 1, Знание улиц 2, Уловки 3.

Равнозначные Дисциплины: Прорицание 2, Доминирование 2, Присутствие 1, Превращение 1, Тауматургия 3 (один или два пути).

Запас крови: 10

Сила воли: 5

Имущество: Пистолет, нож, ритуальные принадлежности (клинок, свечи, облачение, чаша, травы и т.д.), мистические талисманы (которые могут иметь, а могут и не иметь какой-либо силы).

Верховный маг

Мастера древних путей, скульпторы окружающего мира, эти маги – Мерлины, Джоны Ди, подлинные волшебники мира. Способный поразить врага издали, обласканный самой леди Удачей (по крайней мере, так кажется со стороны), настоящий колдун – пожалуй, одна из величайших угроз, на встречу с которыми с которыми вампир может надеяться – или не надеяться. Лишь их смертность и человеческая хрупкость, недостатки, о способах использования которых известно всем изобретательным вампирам, делают магов уязвимыми. Кое-кто из этих величайших колдунов изучает магию по древним книгам, тексты которых не под силу понять волшебникам помоложе, но большинство имеют природную предрасположенность к волевым усилиям. В отличие от своих молодых собратьев, опытные маги редко убивают время, присоединяясь к культам или тайным сообществам; у них есть дела поважнее поиска «секретов» там, где их могут найти все без исключения, или обманом вытягивать из доверчивых аристократов их деньги. Если пути вампира и такого мага пересекутся, вампир может быть уверен: он попал в передрягу, гораздо большую и смертельно опасную, чем это покажется поначалу.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2, Обаяние 3, Манипулирование 5, Внешность 2, Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 4.

Способности: Академические знания 5, Бдительность 3, Уклонение 2, Эмпатия 4, Решение загадок 5, Огнестрельное оружие 1, Запугивание 4, Расследование 3, Лидерство 2, Лингвистика 4, Медицина 2, Оккультизм 5, Верховая езда 1, Уловки 3.

Равнозначные Дисциплины: Прорицание 4, Химерия 3, Доминирование 2, Стойкость 2, Затемнение 4, Присутствие 3, Тауматургия 3 (многочисленные пути и ритуалы).

Запас крови: 12

Сила воли: 9

Имущество: Убежище со значительной библиотекой оккультных книг, ритуальные принадлежности (клинок, свечи, облачение, чаша, травы и т.д.), мистические талисманы, трость со скрытым клинком, элегантная одежда.

Игрок с силами, непонятными ему

Среди искателей жутких знаний есть те, кто настолько одержим ими (или настолько же глуп), чтобы погрузиться в таинственные миры, лежащие за пределами человеческого понимания. Возможно, некие тайны не должны были стать известны этому человеку, а может, они попросту подразумевают иной образ мышления, недоступный рациональному разуму; результат обычно бывает один: человек превращается в бессвязно бормочущее помешанное существо, с трудом умеющее накормить себя или ухаживать за собой, уже не говоря о том, чтобы демонстрировать навыки колдовства. Другие, впрочем, сходят с ума иначе, незаметно, что позволяет им поддерживать свои возможности – и находиться в услужении у чего-то иного, обитающего в темных закоулках, где пересекаются явь и иллюзия. Многие из этих существ-хозяев изменяют своих слуг не только духовно, но и физически, и некоторые бедняги даже отдаленно не напоминают людей. Их цели, как правило, неизвестны, но, что бы они ни искали, они испытывают мало угрызений совести при уничтожении любого возможного препятствия на своем пути.

Атрибуты: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 5, Обаяние 1, Манипулирование 1, Внешность 0 – 2, Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 4.

Способности: Академические знания 3, Бдительность 3, Атлетика 3, Борьба 3, Решение загадок 4, Запугивание 5, Расследование 4, Знание закона 2, Медицина 2, Рукопашный бой 4, Оккультизм 5, Науки 3, Скрытность 3.

Равнозначные Дисциплины: Прорицание 4, Доминирование 2, Стойкость 4, Могущество 3, Присутствие 2, Тауматургия 4 (многочисленные пути и ритуалы).

Запас крови: 10 (кровь ядовита – атакующий получает уровень тяжелых повреждений за каждую поглощенную единицу крови)

Сила воли: 8

Имущество: обрывки одежды, любые полезные предметы, находившиеся при нем, когда он был человеком.

Замечание: некоторые Игроки, как утверждалось выше, внешне более не похожи на людей; поэтому, как и у Носферату, их Внешность никогда не может иметь значений выше нуля. Хотя Игрок и сообразителен, он абсолютно безумен и на малейший вызов может ответить яростным выпадом. Значение его Стойкости также обусловлено изменениями его тела, произошедшими не без помощи магии.

Оборотни

Помимо материальной прибыли и политического влияния, у Сородичей есть и иные причины содействовать промышленной революции и росту городов. Каждое дерево, срубленное, чтобы проложить дорогу, каждый квадратный метр травы, замощенный камнем для расширения жилых кварталов – это еще одна победа, одержанная в древней войне между вампирами и оборотнями.

Эту войну Сородичи не могут выиграть никаким иным способом. Оборотни – хищные, беспощадные машины для уничтожения; одинокий вампир, столкнувшийся с вервольфом, будет серьезно покалечен, если не хуже. Даже бессмертных существ, питающихся человеческой кровью, посещают кошмары – и более чем в половине случаев у этих кошмаров налитые кровью глаза, густая шерсть и острые, как бритва, когти.

Те немногие Сородичи, кто систематически изучает оборотней (и остается при этом в целости), обнаружили определенные различия между Оборотнями. Вервольфы, похоже, обладают клановой структурой, отчасти похожей на структуру общества Сородичей, но основанной на расовом и национальном признаках. Черношерстные оборотни Скандинавии – настоящие берсеркеры, жаждущие только лишь ярости сражения. Чуть меньшие создания, живущие в ирландской глуши и в топях Шотландии – мистики, предпочитающие лобовой атаке усиленные магией засады. Те, кто населяет Новый Свет, – еще более возвышенные духом существа, разделяющие многие свои обычаи с местными племенами. Наиболее необычны оборотни Индии, все еще считающие себя частью кастовой системы страны: ни один из них даже в пылу битвы, не коснется когтем пария («неприкасаемого») или брахмана («священника»), если конечно, сам не принадлежит к соответствующей касте. У некоторых из них даже обнаруживается мистический дар, позволяющий им определять кастовую принадлежность человека или вампира.

У кланов оборотней, похоже, есть и политическая структура. Имеется в виду, что члены некоторых племен превосходят по положению прочих вервольфов. Но, чтобы определить, является ли такое положение

особой, универсальной иерархией или просто предполагаемой тенденцией (сравните: вампиры клана Вентру обычно, но не всегда, занимают больше высоких должностей, чем Бруха), необходимо гораздо более напряженное и всеобъемлющее исследование, чем кто-либо из Сородичей с имеющимися средствами может предпринять без угрозы для своей не-жизни.

Кроме того, оборотни, как, видимо, и Сородичи, набирают мистическую силу с возрастом, и молодняк обычно подчиняется старшим особям, когда дело доходит до главенства в стаях.

Молодой зверь

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3, Обаяние 2, Манипулирование 2, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Способности: Бдительность 3, Знание животных 2, Атлетика 2, Борьба 3, Ремесла 2, Уклонение 2, Огнестрельное оружие 2, Запугивание 3, Расследование 2, Лидерство 1, Лингвистика 1, Рукопашный бой 2, Оккультизм 1, Скрытность 3, Выживание 3.

Равнозначные Дисциплины: Стремительность 3, Могущество 1, Превращение 4.

Человечность: 7

Сила воли: 5

Гносис: 4

Взрослый оборотень

Атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4, Обаяние 3, Манипулирование 2, Внешность 3, Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 4.

Способности: Бдительность 3, Знание животных 3, Атлетика 2, Борьба 4, Ремесла 2, Уклонение 2, Выразительность 1, Огнестрельное оружие 2, Запугивание 3, Расследование 2, Лидерство 1, Лингвистика 1, Медицина 1, Рукопашный бой 3, Оккультизм 3, Скрытность 3, Выживание 4.

Равнозначные Дисциплины: Стремительность 4, Могущество 2, Превращение 4.

Человечность: 6

Сила воли: 7

Гносис: 6

Старый вервольф

Атрибуты: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 5, Обаяние 5, Манипулирование 3, Внешность 3, Восприятие 5, Интеллект 3, Сообразительность 4.

Способности: Бдительность 4, Знание животных 4, Атлетика 4, Борьба 5, Ремесла 2, Уклонение 4, Выразительность 3, Огнестрельное оружие 2, Запугивание 4, Расследование 2, Лидерство 4, Лингвистика 1, Медицина 1, Рукопашный бой 5, Оккультизм 4, Скрытность 4, Выживание 5.

Равнозначные Дисциплины: Стремительность 5, Доминирование 2, Стойкость 2, Затемнение 3, Могущество 3, Превращение 4 + еще одна любая дисциплина со значением 4 (шаманы могут включать в свой ассортимент Тауматургию).

Человечность: 5

Сила воли: 9

Гносис: 8

Феи

Несмотря на развитие науки в последние годы, мир вокруг все еще полон иллюзий и суеверий. Люди, которые живут неподалеку от промышленных комплексов, изрыгающих облака сажи, все еще оставляют на порогах домов блюдечки с молоком, в лесу избегают поганок, выросших «ведьминым кругом», и даже приструнивают детей, пугая их: «вот заберут тебя гоблины!» По большей части, молоко достается бездомным кошкам, поганки оказываются обычными грибами, а непослушные детишки продолжают безостановочно визжать.

Там, где старые обычаи еще не сошли на «нет», а наука не стала частью повседневной жизни, сразу за гранью человеческого поля зрения прячутся феи.

Эти феи – отнюдь не крохотные крылатые создания из детских сказок. Хотя их осталось меньше, чем было когда-то, они – существа из легенд, обладающие могуществом. Они редко ввязываются в коварные интриги, которыми славятся колдуны (да и сами Сородичи). В отличие от оборотней, они не таят некой горькой обиды на нежить (хотя присутствие Сородичей им, похоже, в определенной степени неприятно). Большинство их, однако, законченные и неисправимые плуты, и все они чрезвычайные собственники. То, на что они наложили лапу, принадлежит им – будь это лесная опушка, перекресток дорог,

дом или семья, живущая в нем; и они обидятся, если кто-либо, вампир или смертный, посягнет на их владение. Сородичи обыкновенно сталкиваются с феями, становясь жертвами их смертельных «игр» или случайно забредая на их территорию. Благоразумные вампиры, оказываясь во владениях фей, уделяют им внимание так же, как и смертные: оставляя подношения для них. Это может покоробить заносчивого вампира; но одного пробуждения посреди дня в комнате с открытым окном обычно бывает достаточно, чтобы убедить Сородича в необходимости уважать фей, как они того требуют.

Ловкач

Большинство Ловкачей обитают в глуши, вдоль дорог, предпочитая природную среду и открытый путь границам любого сообщества (хотя некоторые надолго остаются в некоторых общинах, с удовольствием наблюдая, как люди мечутся туда-сюда в попытках найти вещи, спрятанные феями, или починить инструменты, сломанные ими). Они – наиболее игривые среди фей, и зачастую позволят путешественнику уйти невредимым, если он проявит чувство юмора в отношении их шуточек и проказ. Кое-кого из них увлекает умелое искусство рассказчика, и они перестанут мучить тех, кто способен выдумать хорошую небылицу. Другие, однако, предпочитают утаскивать смертных (и даже вампиров), ставших объектом их каприза, с собой в миры за гранью человеческого понимания. Такие волшебники – наиболее опасные среди Ловкачей, ведь их красота неестественна и неотвратима. Восхищенные, их жертвы исчезают в густых лесах, чтобы никогда не вернуться в покинутый ими мир.

Атрибуты: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 2, Обаяние 4, Манипулирование 5, Внешность 6, Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 2.

Способности: Бдительность 3, Знание животных 2, Атлетика 2, Борьба 1, Уклонение 5, Оккультизм 2, Исполнение 3, Безопасность 2, Соблазнение 5, Скрытность 5, Уловки 4.

Равнозначные Дисциплины: Анимализм 2, Прорицание 2, Стремительность 2, Химерия 3, Доминирование 3, Затемнение 4, Присутствие 4, Превращение 4.

Запас крови: 10

Сила воли: 6

Гламур: 6

Страж

Услужливые, покровительствующие тем, кого взяли они под защиту, эти феи выбирают деревню, дом или семью, с которой и живут. Они

часто выполняют полезные работы по дому: чинят обувь, убирают в комнатах и тому подобное. Более важно то, что они оберегают своих подопечных от враждебных сил, отваживая злобных духов, блуждающих призраков и даже голодных вампиров. Удивительно, но дом, где живет Страж, защищен от Сородичей, даже если сама фея сейчас отсутствует; как в старой легенде, вампир не может переступить порог такого дома, не будучи приглашен его волшебным обитателем. Хотя они предпочитают отпугивать незваных гостей с помощью магии и иллюзий, известны случаи, когда эти феи нападали на существ, непосредственно угрожающих их подопечным.

По сути, эти феи ни добрые, ни славные, несмотря на их покровительственную природу, как и все их сородичи, Стражи ждут уважения и вознаграждения за свои старания. Стражи защищают своих подопечных лишь до тех пор, пока эти смертные оказывают им должные почести (оставляют подношения в виде пищи и молока, хвалят, благодарят и так далее). Страж, на которого не обращают внимания, или его семья не проявляет к нему должного уважения, может превратиться в Кошмара (о котором рассказано ниже) и выместить гнев на тех, кто отверг его.

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 4, Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 2, Восприятие 5, Интеллект 2, Сообразительность 4.

Способности: Бдительность 4, Знание животных 2, Борьба 3, Ремесла 4, Уклонение 3, Эмпатия 3, Рукопашный бой 3, Безопасность 5, Скрытность 3, Уловки 4.

Равнозначные Дисциплины: Прорицание 4, Стремительность 2, Химерия 3, Стойкость 2, Затемнение 6 (способен скрывать неодушевленные предметы и даже небольшие дома), Присутствие 3.

Запас крови: 10

Сила воли: 8

Гламур: 8

Кошмар

Если Ловкачи – существа просто дикие, то Кошмары – деятельные и злобные. Эти феи мучают целые семейства неудачами, утаскивают непослушных детей во тьму ночи или умерщвляют младенцев в колыбельках за любое легчайшее неуважение, проявленное их родителями. Некоторые кошмары – крупные неповоротливые создания, причиняющие огромный вред семьям и домам; эти так называемые «грубияны» предпочитают воздействовать на тех, кто разгневал их, с помощью грубой силы. Другие, более изощренные Кошмары

предпочитают скрытность и незаметность (именно они проскальзывают в печные трубы, чтобы душить детишек); такие «ползуны» менее сильны по сравнению со своими жестокими собратьями, но гораздо более хитроумны.

Феи других видов, неоправданно разозленные живущими вокруг смертными, могут превратиться в Кошмар – или, по крайней мере, действовать как Кошмар – практически без предупреждения.

Атрибуты: Сила 3/5, Ловкость 5/3, Выносливость 3/4, Обаяние 1, Манипулирование 4, Внешность 1, Восприятие 4, Интеллект 4/2, Сообразительность 3.

Способности: Бдительность 4, Знание животных 2, Атлетика 3, Борьба 2/4, Уклонение 3, Решение загадок 2, Запугивание 3, Расследование 2, Рукопашный бой 3, Исполнение 1, Безопасность 3, Скрытность 5/2, Уловки 5.

Равнозначные Дисциплины: Стремительность 3/1, Химерия 3, Доминирование 2, Стойкость 2, Затемнение 4, Присутствие 1/3, Превращение 2.

Запас крови: 10

Сила воли: 7

Гламур: 6

Замечание: Значения до дроби характерны для «ползуна», после дроби – для «грубияна».

Призраки

Сородичи – не единственные создания, которым удалось обмануть смерть. Призраки умерших все еще скитаются по земным краям, пытаясь удовлетворить некую движущую их нужду, чего они не смогли сделать при жизни. Эти создания исполнены страсти, возвышенных эмоций, и они отчаянно, до предела желают достичь того, что позволит им обрести, наконец, покой.

Для существа, обладающего телом, крайне трудно, если вообще возможно, уничтожить призрака. Самый верный способ уничтожить надоедливого духа – разрешить или искоренить давнюю проблему, удерживающую его на этом свете. Большинство призраков связаны с конкретным человеком, местом, семьей или предметом (а некоторые имеют несколько таких «привязей»), и им гораздо легче появляться рядом со своими «оковами» и влиять на их окружение. Лишь редкий дух, связанный целью, не имеющей границ, действует где угодно и не испытывает с этим трудностей.

Некоторые культуры, которых «просвещенные» англичане викторианской эпохи считают примитивными, почитают духов своих умерших, умоляя их о помощи и помогая завершить любые дела, которые те оставили незаконченными. В большинстве культур, однако, призраки расцениваются как нечто сверхъестественное, болезнь этого мира, оскорбление, наносимое Божьим законам. Некоторые духи добры (или, по крайней мере, не совсем враждебны); но для викторианского образа мыслей большинство их – жестокие, безжалостные создания, нацеленные на то, чтобы причинить максимально возможные страдания тем, кто еще обладает плотью и дышит.

Полтергейст

Пожалуй, это наиболее часто встречающийся тип духов из тех, с которыми могут столкнуться смертный или вампир. К счастью, они же – одни из наименее опасных. Хотя большинство их враждебно относятся к живым, их способность навредить кому-либо ограничивается простой иллюзией, сокрытием важных вещей и швырянием предметов через всю комнату. Подобное поведение пугает и может оказаться смертоносным, если подобрать нужные предметы, но полтергейстам не хватает мощи других, более опасных духов. Кое-кто из Сородичей строит теории насчет того, что полтергейсты – это призраки, чья страсть едва лишь настолько сильна, чтобы удержать их от смерти; или же, это духи тех, кто почил совсем недавно, и они не успели еще набрать полную силу. Полтергейсты редко общаются с живыми, поэтому определить, что связывает духа с физическим миром, может быть трудно. К счастью, их сравнительно легко изгнать или контролировать с помощью Некромантии, Тауматургии и прочих видов колдовства.

Атрибуты: Сила 0/2, Ловкость 3, Выносливость 3, Обаяние 2, Манипулирование 3, Внешность 2, Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Способности: Академические знания 1, Бдительность 3, Борьба 1, Уклонение 2, Эмпатия 3, Решение загадок 2, Запугивание 2, Расследование 1, Рукопашный бой 1, Оккультизм 2, Скрытность 3, Знание улиц 1, Уловки 3.

Равнозначные Дисциплины: Прорицание 2, Химерия 2, Помешательство 2, Доминирование 1, Тауматургия 3 (только Движение Разума).

Сила воли: 5

Страсть: 5

Гонимая тень

Гонимая тень не обязательно желает причинить вред смертным, столкнувшимся с ней; она просто желает достичь своих целей доступным ей способом. Кто-то из них вернулся из мира мертвых, чтобы завершить свои прижизненные дела. Другим нужно найти некий предмет, защитить любимого человека или совершить возмездие над тем, кто причинил им вред. Эти тени, которым часто требуется пара живых рук для расширения своих тайных сетей, обожают овладевать смертными (и даже Сородичами). Они могут не желать вреда своему невольному хозяину, но редко прилагают усилия, чтобы разрешить компрометирующие ситуации, в которых они оставляют своих жертв при расставании. Хотя эти призраки способны причинить огромный ущерб тем, кто расстроит их планы, и зачастую намереваются учинить над своими обидчиками жестокую кровавую расправу, их сосредоточенная агрессия значительно отличает их от их смертоносных собратьев (описанных ниже). Сородичи, конечно, являются противоестественными созданиями, довольно часто приносящими своим жертвам безвременную смерть, и немало Гонимых теней скитается по миру, одержимые мыслью об убийстве вампира.

Атрибуты: Сила 0/3, Ловкость 4, Выносливость 5, Обаяние 3, Манипулирование 4, Внешность 2, Восприятие 5, Интеллект 3, Сообразительность 3.

Способности: Академические знания 2–5, Бдительность 3, Борьба 2, Уклонение 3, Эмпатия 3, Решение загадок 4, Запугивание 3, Расследование 5, Знание закона 2, Лингвистика 1, Рукопашный бой 2, Оккультизм 3, Политика 2, Скрытность 3, Знание улиц 1, Уловки 3 + от 2 до 5 дополнительных пунктов в зависимости от конкретной цели Тени.

Равнозначные Дисциплины: Прорицание 2, Химерия 2, Помешательство 3, Доминирование 5, Присутствие 2, Тауматургия 4 (только Движение Разума), Изменчивость 3.

Сила воли: 9

Страсть: 10

Смертоносный призрак

Возможно, при жизни они были злыми мужчинами и женщинами; может быть, мучения, перенесенные ими после смерти, свели их с ума. Что бы ни сделало их тем, чем они стали, эти беспощадные призраки стремятся прежде всего остального причинить живым боль, страдания и смерть. Одни предпочитают прямое физическое воздействие, используя, как и полтергейст, тяжелые предметы (или даже принимая материальный облик), кромсая плоть и ломая кости. Другие избирают более тонкие пытки, мучая свои жертвы кошмарными видениями и подступающим безумием. Несмотря на то, что они менее сосредоточены на определенной цели, чем их гонимые собратья-тени, Смертоносные

призраки переполнены ненавистью и обладают силой, более чем достаточной для того, чтобы заставить избранных ими жертв ужасно страдать. Убитые или доведенные до самоубийства Смертоносными призраками часто восстают в таком же облике, обреченные посещать этот мир, пока дух, умертвивший их, не будет упокоен.

Атрибуты: Сила 0/4, Ловкость 3, Выносливость 5, Обаяние 1, Манипулирование 3, Внешность 0, Восприятие 2, Интеллект 4, Сообразительность 3.

Способности: Академические знания 0–2, Бдительность 3, Борьба 4, Уклонение 4, Запугивание 4, Медицина 0–2, Рукопашный бой 3, Оккультизм 2, Скрытность 2,Знание улиц 3, Уловки 4.

Равнозначные Дисциплины: Прорицание 2, Химерия 1–3 или 5 (недоступно значение 4), Помешательство 4, Затемнение 3, Власть над тенью 3, Присутствие 2, Превращение 2, Тауматургия 3 (Привлечение Огней и Движение Разума), Изменчивость 4.

Сила воли: 7

Страсть: 9

Тайные общества

Не всякая скрытая организация имеет отношение к Инквизиции, и не каждое тайное общество обращает внимание на Сородичей. Большая часть таких организаций, от масонов до светских клубов высшего общества, гораздо более заинтересованы в получении политического могущества или оккультных знаний (или, что встречается часто, и того и другого). Хотя такие сообщества не сосредотачиваются на вампирах, они наверняка не раз сталкивались с интригами Сородичей (или замечали, что Сородичи не ладят с их интригами). Эти организации утверждают, что среди них есть колдуны, но на деле большинство их членов – обыкновенные смертные, представляющие опасность за счет своего богатства, политического влияния и таинственных знаний, но никак не по причине какой-либо сверхъестественной силы. Рассказчики могут использовать шаблоны персонажей Медик/Ученый и Член Арканума, чтобы описать немалую часть сторонников этих организаций.

Масоны

Будучи поначалу цехом каменщиков, масоны, начиная с XVII века, позволяли присоединяться к своей группе и прочим богатым и влиятельным людям. Официально они являются христианским орденом, и все же их церемонии включают клятвы и молитвы многочисленным языческим божествам (например, Изис – египетской богине-покровительнице мистических явлений). Масоны объявляют себя светским клубом, и в самом деле принимают участие во многих

благотворительных программах и обществах взаимопомощи. Однако в их числе есть и субъекты, богатые и обладающие достаточным количеством связей для того, чтобы направлять действия правительства. В рядах масонов состоят многие видные политики и общественные лидеры; кто-то из них заинтересован исключительно в мирском могуществе, зато другие используют огромные хранилища знаний общества и его связи, охватывающие весь мир, для укрепления собственных познаний в оккультизме. Членами общества являются и некоторые Сородичи, но Камарилья не без оснований опасается масонов: им достаточно объединиться на пути к цели, и их влияния хватит, чтобы вырвать целые города из-под власти Сородичей и взять их под свою эгиду. Любому Сородичу, желающему обрести влиятельность в Великобритании, Западной Европе или Соединенных Штатах, почти наверняка на каком-то этапе своей работы придется иметь дело с членами Общества вольных каменщиков.

Герметический Орден Золотой Зари

В викторианскую эпоху эта организация находится в детском возрасте, только что отколовшись от рядов Английского Общества Розенкрейцеров (исторически это произошло в 1897 году, но сеттинг игры предполагает более раннее отделение для лучшего использования этой группы в игровых историях). Орден Золотой Зари, в рядах которого вскоре окажется наиболее знаменитый оккультист Нового времени, Алистер Кроули, мало интересуют мирские и политические проблемы; вместо этого они сосредотачиваются преимущественно на изучении, развитии и распространении оккультных знаний (разумеется, исключительно для своих членов). Несмотря на молодость организации, она уже располагает впечатляющим объемом информации, хотя и с трудом может сравниться с более старыми сообществами, такими как Арканум. Большая часть этой информации была скопирована или «одолжена» у масонов, поскольку множество членов Ордена также являются масонами. Золотая Заря крайне мало знает о Сородичах – лишь крохотной горстке ее членов вообще известно о существовании подобных созданий – но представители организации с удовольствием ухватились бы за возможность расспросить или изучить настоящего «живого» вампира.

Просвещенное Общество Рыдающей Луны

Эта организация – уже сама по себе редкость потому, что зародилась в Соединенных Штатах, и она только лишь начала обосновываться в Англии Ее Величества королевы Виктории. Снаружи общество Рыдающей Луны выглядит как лишь еще одна оккультная организация, в некоторых отношениях идентичная Ордену Золотой Зари. Она даже удерживает власть во многих растущих городах американского Запада, где ее членов можно отыскать в правящих органах, городских советах, на всевозможных высоких должностях и с тугими кошельками. В Англии, однако, присутствие Общества в значительной степени ослаблено; в Старом Свете действует единственное крупное ее

подразделение, возглавляемое «Разоблачителем Тайн» по имени Тобиас Лэйн. Оно не властвует здесь над местными сообществами и неизвестно обществу в качестве благотворительной организации. Вместо этого Общество Рыдающей Луны действует в тени, принимая в свои ряды членов других оккультных обществ, мужчин и женщин, превзошедших пределы «ограниченного учения» их текущих групп.

Духом, направляющим их, члены общества почитают саму Луну, которая, как они верят, в один день снизойдет на землю и очистит человеческую расу, и сосредоточение на которой отличает их от их собратьев. Некоторые члены Общества Рыдающей Луны действительно верят в то, что их ритуалы (хотя большая их часть – омерзительные церемонии кровавых жертвоприношений, разнузданные обряды и обработка черной магии) проводятся во благо всего человечества, которое будет благословлено окончательным утверждением Луны по планете. Другим известно о том, что секта прислуживает ужасным, отвратительнейшим созданиям, злобным духам и возглавляющей их загадочной развращающей силе, которая также имеет некую связь с оборотнями. Они коварны и стремятся к медленному распространению влияния своего ордена вместо кровавых расправ – но их дело ширится, и любой Сородич, столкнувшийся с ними, будет переманен, завербован, уничтожен или порабощен силами, которые недоступны пониманию самих вампиров.

Многие члены Просвещенного Общества практикуют форму духовной магии, именуемую Сатурнал. Ее проявления могут быть представлены либо добавлением Тауматургии к шаблонам Медик/Ученый или Член Арканума, либо с помощью шаблона мага-Ученика.

Прочие

Некоторые ужасы викторианской эпохи попросту не поддаются простым определениям и не соответствуют обыкновенным трафаретам. Не все в этом мире подчиняется тем же законам, что и Сородичи, и даже самый знающий из хранителей знаний клана Носферату или мудрец Тремер не смогут досконально разобраться в темнейших тайнах ночи.

Воплощенное безумие

Несмотря на развитие психологии и рациональной мысли, суеверные викторианские умы считают сумасшествие заразной болезнью, крадущимся кошмаром, обладающим собственной индивидуальностью, скрывающимся за раздробленными сознаниями безумцев. Соберется ли множество душевнобольных в одном месте, например, в лечебнице, или один-единственный помешанный будет томиться в мучениях в дальнем уголке какого-то уединенного поместья поодаль от успокаивающего влияния разумного общества, неважно: они не смогут более удерживать свое безумие внутри. Оно просачивается внутрь стен, в почву вокруг, и весь мир искажается. Эффекты такой порчи могут быть

разнообразными. Некоторые дома выглядят как населенные призраками – предметы меняются местами, видения шествуют по залам, стены и двери меняют форму и сочатся кровью – и все же никаких неприкаянных духов в них нет. В других помещениях, стоит людям пересечь порог, и их умственное здоровье и эмоциональное состояние начинают ухудшаться: безумие вцепляется в нового, более здорового хозяина. Немного можно сделать, чтобы избежать губительного воздействия таких помещений, кроме как бежать оттуда в безопасное место – да и это сделать труднее, чем сказать.

В каких-то случаях болезни, как сумасшествие, просачиваются в ткань мироздания; какой-нибудь поистине ужасный недуг может даже управлять своими жертвами, как вселившийся дух, желающий лишь распространяться все дальше и дальше…

Серийный убийца

Джек Потрошитель был, возможно, лишь первым, но он открыл дверь, сквозь которую зло будет струиться вечно. Безумцы шествуют в ночи, убивая из прихоти, и похоже, без разбора. Может, причина этого коренится в помешательстве, незамеченном ранее, или же нечто в самом духе времени Промышленной эпохи породило новое, убийственное начало нашего мира – но этот убийца уже не что-то неслыханное, а вполне реальное явление. Хотя мало кому из Сородичей есть дело до жертв такого убийцы, повадки ночного охотника, к их неудобству, весьма похожи на их собственную манеру добывания пищи. Многие вампиры предпочтут сами выследить и остановить серийного убийцу, вместо того, чтобы позволить напуганным смертным сделать хоть какие-то умозаключения о злоумышленнике. Умного убийцу непросто выследить даже Сородичу; в свою очередь, коварный убийца способен представлять угрозу даже для нежити, особенно тот, у кого, очевидно, имеется собственный источник сведений о самих вампирах.

Злобный двойник

Концепция злобного двойника притягательна для викторианской литературы, и это притяжение зеркально отражается в мире взаимодействия смертных и Сородичей; это происходит редко, но имеет ужасающие последствия. Такие «двойники» могут на самом деле оказаться давно потерянными братьями или сестрами, стремящимися отомстить за воображаемые обиды. Это может быть и нечто вроде духовного доппельгангера, ставшего воплощением самых порочных, крепче всего подавляемых страстей. Откуда бы они ни появились, эти «двойники» обнаруживаются лишь у тех, кто может потерять очень и очень много. Политический деятель, искренне желающий облагодетельствовать своих избирателей, внезапно окажется в центре скандала, и найдутся свидетели и даже фотографии, подтверждающие его непристойное или нарушающее закон поведение. Уважаемый член общества среди бела дня зарежет соперника и будет повешен, клянясь в своей невиновности. Даже любимое дитя князя будет замечено во

время тайной встречи с агентами Шабаша. Жертвой может стать любое существо, уважаемое и обладающее властью – и в самом деле, кто после этого поверит в его заявления о том, что преступление, должно быть, совершил его «злобный двойник»?

‹ Часть 5: Повествование

вверх

Версия для печати